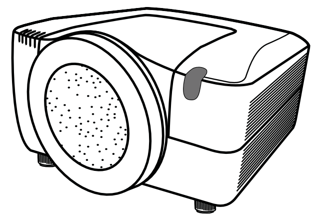
Projecteur

CP-X10000/CP-WX11000/CP-SX12000

Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation



Merci d'avoir acheté ce projecteur.

⚠**AVERTISSEMENT** ►Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire le « Manuel d'utilisation - Guide de sécurité » et les manuels associés pour vous assurer d'une utilisation appropriée de ce produit. Après les avoir lus, rangez-les dans un endroit sûr pour pouvoir vous y reporter par la suite.

A propos de ce manuel

Divers symboles sont utilisés dans ce manuel. La signification de ces symboles est décrite ci-dessous.

⚠**AVERTISSEMENT** Cette convention avertit d'un risque de blessure corporelle potentiellement mortelle.

⚠**ATTENTION** Cette convention avertit d'un risque de blessure corporelle ou de détérioration du produit.

AVIS Cette convention signale des problèmes potentiels.

📖 Veuillez consulter les pages indiquées après ce symbole.

REMARQUE • Les informations contenues dans ce manuel peuvent faire l'objet de changements sans avertissement préalable.
• Le fabricant ne prend aucune responsabilité pour les erreurs qui pourraient se trouver dans ce manuel.
• La reproduction, la transmission ou la copie de ce document ou de son contenu est interdite sauf autorisation spéciale écrite.

Marques de commerce

- Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ ou dans les autres pays.
- VESA et DDC sont des marques déposées de Video Electronics Standard Association.
- Mac® est une marque déposée de Apple Inc.
- DVI est une marque déposée de Digital Display Working Group.
- HDMI, le logo HDMI et High Definition Multimedia Interface (Interface Multimédia Haute Définition) sont des marques de commerce ou des marques de commerce déposées de HDMI Licensing LLC.
- PJLink est une marque commerciale dont les droits sont déposés au Japon, aux Etats-Unis d'Amérique et plusieurs autres pays.

PJLink™

Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



Lire ce Guide de sécurité en premier.

Projecteur

Manuel d'utilisation - Guide de sécurité

Merci d'avoir acheté ce projecteur.

⚠ **ATTENTION** • **Avant l'usage, veuillez lire attentivement le mode d'emploi de ce projecteur afin d'être sûr d'avoir bien compris comment l'utiliser. Après l'avoir lu, rangez-le à l'abri pour pouvoir le consulter par la suite. En ne manipulant pas cet appareil de façon correcte vous risquez de provoquer des lésions personnelles ou des dégâts matériels. Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels causés par une erreur de manipulation ne faisant pas partie de l'usage normal décrit dans les manuels de ce projecteur.**

REMARQUE • Les informations contenues dans ce manuel peuvent faire l'objet de changements sans avertissement préalable.

• Le fabricant ne prend aucune responsabilité pour les erreurs qui pourraient se trouver dans ce manuel.

• La reproduction, la transmission ou l'utilisation de ce document ou de son contenu est interdite sauf autorisation spéciale écrite.

Explication des symboles

Différents symboles sont utilisés dans le manuel de fonctionnement et sur le produit lui-même pour garantir une utilisation correcte de l'appareil, protéger l'utilisateur et le public contre les dangers éventuels ou contre les dommages matériels. Lisez attentivement la description qui en est donnée ci-après afin d'en assimiler la signification et le contenu.

 **AVERTISSEMENT**	Risques de blessure corporelle grave ou mortelle en cas de mauvaise manipulation consécutive à un manquement aux recommandations indiqués sous ce symbole.
⚠ **ATTENTION**	Risques de blessure corporelle ou de dommage matériel en cas de mauvaise manipulation consécutive à un manquement aux recommandations indiquées sous ce symbole.

Symboles types



Ce symbole indique un avertissement supplémentaire (y compris des précautions). Il est accompagné d'une illustration qui précise la nature du danger.



Ce symbole indique une opération interdite. Les détails sont précisés à l'intérieur de l'illustration ou à côté (celui de gauche indique qu'il est interdit de démonter l'appareil).



Ce symbole indique une opération obligatoire. Les détails sont précisés à l'intérieur de l'illustration ou à côté (celui de gauche indique qu'il faut débrancher le fil électrique de la prise de courant murale.

Consignes De Sécurité

⚠ AVERTISSEMENT

Ne jamais utiliser le projecteur si vous détectez un problème quelconque.

Tout fonctionnement anormal, se manifestant par de la fumée, une odeur suspecte, pas d'image, pas de son, trop de son, un boîtier, des éléments ou des câbles défectueux, la pénétration de liquides ou de corps étrangers etc., peut provoquer un incendie ou un choc électrique.
Dans ce cas, mettez immédiatement l'appareil hors tension, puis débranchez la fiche de la prise électrique. Une fois que vous êtes sûr que la fumée ou l'odeur a disparu, contactez votre revendeur. N'essayez jamais d'effectuer les réparations vous-même car cela peut être dangereux.
• La prise électrique doit se trouver à proximité du projecteur et être facilement accessible.


Débranchez la prise murale.

Soyez particulièrement vigilant pour des enfants et des animaux domestiques.

La manutention inexacte pourrait résulter en feu, choc électrique, blessure, brûlure ou problème de la vision.
Soyez particulièrement vigilant si vous avez des enfants et des animaux à la maison.



Ne jamais introduire de liquides ou de corps étrangers.

L'introduction de liquides ou de corps étrangers peut occasionner un incendie ou un choc électrique. Soyez particulièrement vigilant si vous avez des enfants à la maison.
En cas de pénétration de liquides ou de corps étrangers dans le projecteur, mettez immédiatement l'appareil hors tension, débranchez la fiche de la prise électrique et contactez votre revendeur.
• Ne pas placer le projecteur près de l'eau (par exemple dans une salle de bains, sur une plage, etc.).
• N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité. Ne pas placer le projecteur en plein air.
• Ne placez pas de fleurs, de vases, de pots, de tasses, de produits de beauté, ni de liquides tels que de l'eau, etc. sur ou à proximité du projecteur.
• Ne placez pas de métaux, de combustibles, etc. sur ou à proximité du projecteur.
• Pour éviter que des corps étrangers ne pénètrent à l'intérieur du projecteur, ne le rangez pas dans la mallette ou la sacoche avec des objets autres que les accessoires du projecteur, les câbles signal et les connecteurs.

Il est interdit de le démonter ou de le modifier.

Le projecteur contient des composants haute tension. Toute tentative de modification/ démontage risque de provoquer une électrocution ou un incendie.
• N'ouvrez jamais le boîtier.
• Pour toute réparation ou nettoyage de l'intérieur de l'appareil, contactez votre revendeur.


Ne pas démonter.

Le projecteur ne doit subir aucun choc ou impact.

Si le projecteur subit un choc et/ou qu'il se casse, vous risquez de vous blesser. Par ailleurs, si vous continuez à l'utiliser, vous risquez de provoquer un incendie ou un choc électrique.
Si le projecteur subit un choc, mettez immédiatement l'appareil hors tension, débranchez la fiche de la prise électrique et contactez votre revendeur.



Ne placez pas le projecteur sur une surface instable.

Si le projecteur tombe ou se casse, vous risquez de vous blesser et de recevoir un choc électrique ou de provoquer un incendie si vous continuez à l'utiliser.
• Ne placez pas le projecteur sur une surface instable, inclinée ou vibrante telle qu'un support branlant ou incliné.
• Utilisez les freins pour roulettes en plaçant le projecteur sur un support à roulettes.
• Ne placez pas le projecteur sur le côté, avec l'objectif dirigé vers le haut ou vers le bas.
• Dans le cas d'une installation de plafond ou le même, contactez votre revendeur avant installation.



⚠ AVERTISSEMENT

Faites attention, le projecteur peut atteindre des températures élevées.
Lorsque la lampe est allumée, elle génère des températures élevées. Celles-ci peuvent provoquer un incendie ou des brulûres. Soyez particulièrement vigilant si vous avez des enfants à la maison.
Ne touchez pas l'objectif, les ventilateurs ni les fentes de ventilation pendant que vous utilisez l'appareil ou juste après son utilisation, afin d'éviter de vous brûler. Contrôlez la ventilation.
• Laissez un espace de 30 cm ou plus entre les côtés du projecteur et d'autres objets, comme par exemple des murs.
• Ne placez pas le projecteur sur une table en métal ou sur un support susceptible de chauffer.
• Ne placez aucun objet à proximité de l'objectif, des ventilateurs et des fentes de ventilation du projecteur.
• Ne bloquez jamais le ventilateur ni les fentes de ventilation.
• Ne couvrez pas le projecteur avec une nappe, etc.
• Ne placez pas le projecteur sur un tapis ou sur un dessus-de-lit.

Ne regardez jamais au travers de l'objectif ou des fentes lorsque la lampe est allumée.
Le puissant faisceau lumineux risque de gravement affecter votre vue. Soyez particulièrement prudent si vous avez des enfants à la maison.

N’utilisez qu’une prise de courant et un cordon électrique adéquats.
Un courant électrique incorrect risque de provoquer un incendie ou un choc électrique.
• Utilisez seulement la prise électrique appropriée en fonction des indications précisées sur le projecteur et des normes de sécurité.
• Le cordon électrique fourni avec le projecteur ne doit être utilisé qu'en fonction de la prise électrique que vous allez utiliser.

Faites attention au branchement du cordon électrique.
Tout branchement incorrect du cordon électrique risque de provoquer un incendie ou un choc électrique.
Ne touchez pas au cordon électrique lorsque vous avez les mains mouillées.
• Veillez à ce que la partie du cordon électrique qui se branche dans la prise soit propre (sans poussière) avant de l'utiliser. Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer la fiche d'alimentation.
•Insérez à fond la fiche d'alimentation dans la prise électrique. Évitez d'utiliser une prise électrique mal fixée, non reliée à la terre ou avec un faux contact.



Veillez à brancher le fil de terre.
Branchez le pôle négatif de mise à la terre de l’entrée CA de cet appareil sur celui de l’immeuble à l’aide d’un cordon électrique adéquat, afin d’éviter tout risque d’électrocution ou d’incendie.
• N’ôtez pas l’âme du cordon électrique.



Branchez solidement le fil de mise à la terre.

⚠ AVERTISSEMENT

Faites attention lors de la manipulation de la lampe source de lumière.
Le projecteur utilise une lampe en verre à vapeur de mercure à haute pression. La lampe peut se briser bruyamment ou se griller. Lorsque la lampe explose, il peut arriver que des éclats de verre pénètrent dans le logement de la lampe et que des vapeurs de mercure s'échappent à travers les trous d'aération du projecteur.



Veuillez lire avec attention le chapitre "Lampe ".

Soyez prudent lorsque vous manipulez le cordon électrique et les câbles de connexion externes.
Si vous continuez à utiliser un cordon électrique ou des câbles endommagés, vous risquez de provoquer un incendie ou un choc électrique. Évitez d'exposer le cordon électrique et les câbles à une chaleur, une pression ou une tension trop élevée.
Si le cordon électrique ou les câbles sont endommagés (si les fils sont dénudés ou cassés), contactez votre revendeur.



• Ne placez pas le projecteur ou des objets lourds sur le cordon électrique ou sur les câbles. Évitez aussi de les recouvrir de quoi que ce soit qui pourrait les dissimuler et risquer que des objets lourds soient placés dessus par inadvertance.
• Ne tirez pas sur le cordon électrique ou sur les câbles. Pour brancher ou débrancher le cordon électrique ou sur les câbles, faites-le en tenant la prise ou le connecteur d'une main, pendant que vous branchez ou débranchez le cordon électrique ou les câbles de l'autre.
• Ne placez pas le cordon près du chauffage.
• Évitez de trop courber le cordon électrique.
• N'essayez pas de réparer le cordon électrique.

Manipulez la pile de la télécommande avec précaution.
Toute manipulation incorrecte de la télécommande risque de provoquer un incendie ou d'entraîner des dommages corporels. La pile peut exploser si elle n'est pas manipulée de façon appropriée.
• Conservez la pile hors de la portée des enfants et des animaux domestiques. En cas d'ingestion, consultez immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.
• Ne laissez pas la pile au contact du feu ou de l'eau.
• Évitez tout environnement avec présence de flammes ou de températures élevées.



• Ne tenez pas la pile par les bornes métalliques.
• Conservez la pile dans un endroit frais et sec, à l'abri de la lumière.
• Évitez de court-circuiter la pile.
• Évitez de recharger, de démonter ou de souder la pile.
• Évitez que la pile subisse un choc physique.
• N'utilisez que la batterie indiquée sur l'autre manuel de ce projecteur.
• Veillez à ce que les bornes plus et moins soient correctement alignées lors du chargement de la pile.
• Si la pile fuit, essuyez le liquide et remplacez la pile. Si vous avez du liquide sur le corps ou sur vos vêtements, rincez le tout abondamment à l'eau.
• Respectez la législation locale en matière d'élimination des piles de batterie.

Consignes De Sécurité (Suite)

⚠ ATTENTION

Soyez prudent lorsque vous déplacez le projecteur.
Toute négligence de votre part risque de provoquer des dommages corporels ou matériels.
• Ne déplacez pas le projecteur pendant que vous l'utilisez. Avant de le déplacer, débranchez le cordon électrique et toutes les connexions externes, et fermez la porte coulissante ou le capuchon de l'objectif.
• Évitez tout impact ou choc sur le projecteur.
• Ne traînez pas le projecteur.
• En déplacement, utilisez la mallette, ou la sacoche, fournie.

Ne placez aucun objet sur le projecteur.

Tout objet placé sur le projecteur risque de perdre l'équilibre ou de tomber et de provoquer des dommages corporels ou matériels. Soyez particulièrement prudent si vous avez des enfants à la maison.

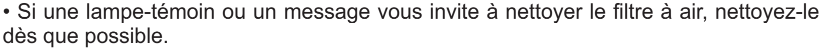
Ne fixez aucun autre accessoire sur le projecteur que ceux indiqués.

En cas contraire vous pourriez vous blesser ou provoquer des dégâts.
• Certains projecteurs disposent d'un filetage sur l'objectif. Ne fixez aucun autre dispositif que ceux indiqués (comme les objectifs facultatifs de conversion) sur le filetage.

Evitez de l'utiliser dans des endroits enfumés, humides ou poussiéreux.
Si l'appareil se trouve dans un endroit enfumé, très humide ou poussiéreux, des suies humides ou des gaz corrosifs risquent de provoquer une électrocution ou un incendie.
• Ne pas placer le projecteur près d'un endroit qui présente de la fumée, de l'humidité ou de la poussière (par exemple espace pour fumeurs, cuisine, plage, etc.). Ne pas placer le projecteur en plein air.
• Ne pas utiliser un humidificateur près du projecteur.



Contrôlez le filtre à air afin que la ventilation soit correcte.
Nettoyez régulièrement le filtre à air. Si le filtre à air est colmaté par de la poussière ou de la saleté, la température intérieure augmente et peut provoquer des dysfonctionnements. Pour éviter tout risque de surchauffe, l'appareil affiche parfois un message comme "VÉR.DÉBIT AIR" ou éteignez le projecteur.
• Si une lampe-témoin ou un message vous invite à nettoyer le filtre à air, nettoyez-le dès que possible.


• Si la saleté ne sort pas du filtre à air ou que celui-ci est abîmé, remplacez-le.

• N'utilisez que des filtres à air du type indiqué. Commandez à votre revendeur le filtre à air indiqué dans l'autre manuel de ce projecteur.
• Lorsque vous remplacez la lampe, remplacez aussi le filtre à air. Avec ce type de projecteur le filtre à air est en général vendu avec la lampe de rechange.
• N'allumez pas le projecteur sans le filtre à air.

Évitez d'exposer le projecteur à des températures élevées.

La chaleur peut avoir des effets nocifs sur le boîtier du projecteur ainsi que sur d'autres composants. Évitez d'exposer le projecteur, la télécommande et d'autres composants à la lumière directe du soleil ou à proximité d'objets chauds tels que le chauffage, etc.

Eviter les champs magnétiques.

Il est fortement recommandé d'éviter qu'il y ait un champ magnétique non protégé ou non isolé sur le projecteur ou à proximité. (C'est-à-dire des dispositifs de sécurité magnétique ou d'autres accessoires de projecteur contenant des matériaux magnétiques non fournis par le fabricant, etc.) Les objets magnétiques risquent d' interrompre les performances magnétiques internes du projecteur, ce qui risque à son tour d'interférer avec la vitesse du ventilateur, ou de provoquer l'arrêt de celui-ci. Ceci risque de provoquer l'arrêt complet du projecteur.



⚠ ATTENTION

Pour une déconnexion totale, retirez le cordon électrique.



Débranchez la prise murale.

• Pour des raisons de sécurité, débranchez le cordon électrique si vous ne comptez pas utiliser le projecteur pendant de longues périodes.
• Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez-le de l'alimentation électrique. Toute négligence de votre part, risque de provoquer un incendie ou un choc électrique.

Demandez à votre revendeur de nettoyer l'intérieur du projecteur environ tous les ans.



Toute poussière accumulée à l'intérieur du projecteur risque de provoquer un incendie ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.
Le nettoyage interne sera plus efficace s'il est effectué par temps sec.
• Évitez de nettoyer l'intérieur de l'appareil vous-même, afin d'éviter tout danger.

REMARQUE

Évitez tout impact physique sur la télécommande.
Tout impact physique risque d'endommager ou d'entraîner un mauvais fonctionnement de la télécommande.
• Veillez à ne pas laisser tomber la télécommande par terre.
• Ne placez pas le projecteur ou des objets lourds sur la télécommande.

Prenez soin de l'objectif.
• Fermez la porte coulissante ou le capuchon de l'objectif afin d'éviter de rayer la surface de l'objectif lorsque vous n'utilisez pas le projecteur.
• Ne touchez pas l'objectif afin d'éviter que de la buée ou de la poussière ne détériore la qualité de l'affichage.
• Pour nettoyer l'objectif, utilisez les chiffons spéciaux vendus dans le commerce (ceux qui sont utilisés pour nettoyer les appareils photos, les lunettes de vue, etc.). Veillez à ne pas rayer l'objectif avec des objets durs.

Prenez soin du boîtier et de la télécommande.
Toute négligence de votre part dans l'entretien de ces éléments peut entraîner la décoloration ou l'écaillement de la peinture, etc.
• Utilisez un chiffon doux pour nettoyer le boîtier et le panneau de configuration du projecteur et de la télécommande. Si ces pièces sont très sales, diluez un produit détergent neutre dans un peu d'eau, trempez un chiffon doux dans cette solution et essorez-le, puis essuyez les parties sales avant de passer un chiffon doux et sec dessus. Évitez d'utiliser un produit détergent non dilué directement sur les parties à nettoyer.
• Évitez d'utiliser des aérosols, des solvants, des matières volatiles ou des produits de nettoyage abrasifs.
• Avant d'utiliser des nettoyants chimiques, lisez toujours attentivement la notice et respectez les instructions du mode d'emploi.
• Évitez tout contact prolongé et permanent avec du caoutchouc ou du vinyle.

À propos des points lumineux ou foncés.
Bien que des points lumineux ou foncés puissent apparaître sur l'écran, c'est une caractéristique particulière des affichages à cristaux liquides et en temps que tel ne constitue ni n'implique un défaut de l'appareil.

Faites attention à l'impression de l'afficheur LCD.
Si le projecteur continue à projeter une image immobile, des images arrêtées, des images avec un rapport de 16:9 en cas de 4:3 panneau ou similaire pendant longtemps, ou s'il les projette de façon continue, l'afficheur LCD peut être imprimé.

REMARQUE

Note sur les consommables.

La lampe, les panneaux LCD, les polariseurs et autres composants optiques, ainsi que le filtre à air et les ventilateurs de refroidissement ont tous une durée de vie différente. Il peut être nécessaire de remplacer ces pièces après une longue période d'utilisation.

• Ce produit n'est pas conçu pour l'utilisation continue sur une longue période. S'il est utilisé de manière continue pendant 6 heures ou plus, ou s'il est utilisé pour un total de 6 heures ou plus chaque jour (même si ladite utilisation n'est pas continue), ou s'il fait l'objet d'utilisations répétées, sa durée de vie peut être réduite et il se peut que les pièces susmentionnées doivent être remplacées moins d'un an après le début de l'utilisation.

• Toute inclinaison effectuée au-delà de la plage de réglage indiquée dans les manuels d'utilisation peut réduire la durée de vie des consommables.

Avant la mise sous tension, laissez suffisamment refroidir le projecteur.

Après avoir mis le projecteur hors tension, avoir appuyé sur le commutateur de réinitialisation ou avoir coupé l'alimentation, laissez le projecteur refroidir suffisamment. L'électrode risque d'être endommagée et la lampe risque de ne plus s'allumer si le projecteur est utilisé à température élevée.

Évitez toute exposition à de forts rayonnements.

Tout fort rayonnement (tels que les rayonnements directs du soleil ou la lumière artificielle) vers les capteurs de la télécommande peut rendre la télécommande inutilisable.

Éviter les interférences radio.

Toute interférence par radiation risque de déformer les images ou les bruits.

• Évitez l'utilisation de tout générateur radio tel qu'un téléphone mobile, un émetteur-récepteur etc. à proximité du projecteur.

À propos des caractéristiques d'affichage.

Le mode d'affichage du projecteur (tel que la couleur, le contraste, etc.) dépend des caractéristiques de l'écran, car le projecteur utilise un panneau avec affichage à cristaux liquides. Le mode d'affichage peut varier par rapport à celui d'un écran cathodique.

• Évitez l'utilisation d'un écran polarisant. Il risque d'engendrer des images rouges.

Protocole de mise sous/hors tension.

Afin d'éviter tout problème et sauf indication contraire, effectuez la mise sous/hors tension dans l'ordre mentionné ci-dessous :

• Mettez le projecteur sous tension avant de mettre l'ordinateur ou le magnétoscope sous tension.

• Mettez le projecteur hors tension avant de mettre l'ordinateur ou le magnétoscope hors tension.

Faites attention de ne pas vous fatiguer les yeux.

Reposez-vous les yeux régulièrement.

Réglez le volume sonore à un niveau correct, afin de ne pas déranger les autres.

• Il est préférable de baisser le volume et de fermer les fenêtres la nuit, afin de ne pas déranger le voisinage.

Connexion avec un ordinateur portatif

Lors de la connexion avec un ordinateur portatif, réglez pour valider la sortie vidéo RVB extérieure (réglage sur l'écran à tube cathodique ou simultanément sur l'écran LCD et à tube cathodique).

Veuillez vous reportez au mode d'emploi de l'ordinateur portatif pour plus d'informations.

Lampe

⚠AVERTISSEMENT


HAUTE TENSION

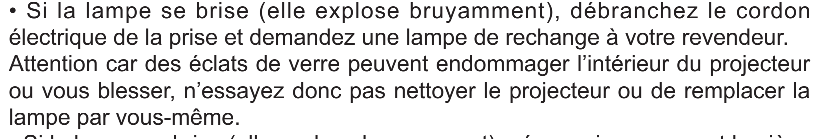

HAUTE TEMPÉRATURE


HAUTE PRESSION

Le projecteur utilise une lampe en verre à vapeur de mercure à haute pression. Si vous secouez ou que vous éraflez la lampe ou que vous la touchez lorsqu'elle est chaude ou trop usée, elle risque de **se briser en explosant bruyamment ou de se griller.** Remarquez que chaque lampe a une durée de vie différente et qu'il arrive que certaines lampes explosent ou se grillent dès que vous les utilisez. En outre, si la lampe explose, il peut arriver que des **éclats de verre** pénètrent dans le logement de la lampe et que **des vapeurs de mercure** s'échappent à travers les trous d'aération du projecteur.

Comment se débarrasser de la lampe • Ce produit contient une lampe au mercure; Ne la jetez pas à la poubelle avec les déchets ordinaires. Il faut s'en débarrasser conformément à la réglementation s'appliquant à l'environnement.
En ce qui concerne le recyclage de la lampe, consultez le site www.lamprecycle.org. (aux Etats-Unis).
Pour vous débarrasser du produit, veuillez contacter l'administration compétente en la matière ou www.eiae.org (aux Etats-Unis) ou www.epsc.ca (au Canada).
Pour de plus amples informations, contactez votre revendeur.


Débranchez la prise d'alimentation de l'appareil de la prise de courant.


• Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), débranchez le cordon électrique de la prise et demandez une lampe de rechange à votre revendeur. Attention car des éclats de verre peuvent endommager l'intérieur du projecteur ou vous blesser, n'essayez donc pas nettoyer le projecteur ou de remplacer la lampe par vous-même.
• Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), aérez soigneusement la pièce et évitez de respirer les vapeurs qui sortent des trous d'aération du projecteur ou de les faire pénétrer dans vos yeux ou votre bouche.
• Avant de remplacer une lampe, contrôlez si le commutateur de courant est éteint et si le câble d'alimentation est débranché ; attendez pendant au moins 45 minutes que la lampe soit suffisamment froide. Si vous touchez une lampe chaude vous risquez de vous brûler et de l'endommager.



• N'ouvrez pas le couvercle de la lampe lorsque le projecteur est suspendu. Cela risque d'être dangereux car si la lampe est cassée, des éclats de verre pourraient tomber lorsque vous ouvrez le couvercle. Comme il est en outre dangereux de travailler en hauteur, demandez à votre revendeur de remplacez la lampe même si elle ne s'est pas cassée.
• N'utilisez pas le projecteur si le couvercle de la lampe est enlevé. Lorsque vous remplacez la lampe, contrôlez si les vis sont solidement vissées. Les vis lâches peuvent provoquer des dégâts matériels ou des lésions personnelles.



• N'utilisez que des lampes du type indiqué.
• Si la lampe se brise très vite après le premier usage, il peut y avoir un autre type de problème électrique. Dans ce cas, contactez votre revendeur local ou un service après-vente autorisé.
• Manipulez la lampe avec soin : Si vous endommagez la lampe en la secouant ou en l'éraflant, il existe un risque la lampe explose et éclate en morceaux durant son utilisation.
• L'utilisation prolongée de la lampe peut provoquer un manque de clarté, une absence totale d'éclairement ou même casser la lampe. Quand vous constatez que l'image est sombre ou quand l'intensité des couleurs est trop faible, vous devrez remplacer la lampe le plus tôt possible. N'utilisez pas de vieilles lampes (ou usées) ; elles pourraient se briser.

Réglementations

Avertissement FCC

Cet appareil est conforme à la section 15 de la réglementation de la FCC. Son opération est sujette aux deux conditions suivantes: (1) Cet appareil ne doit pas causer d'interférences nuisibles, et (2) cet appareil doit accepter toutes interférences reçues, y compris celles capables d'entraver sa bonne marche.

AVERTISSEMENT : Ce appareil génère, utilise et peut irradier des ondes radioélectriques et peut, s'il n'est pas installé conformément aux instructions, provoquer un brouillage préjudiciable aux communications radio. Cependant, il n'existe aucune garantie contre le risque d'interférences pour une installation donnée. Si cet appareil provoque un brouillage préjudiciable à la réception des ondes radio ou de télé, lorsque que vous l 'allumez ou que vous l'éteignez, essayez d'y remédier en appliquant l'une des mesures suivantes :

- Réorientez ou déplacez l'antenne de réception.
- Augmentez la distance entre l'appareil et le récepteur.
- Branchez l'appareil sur une prise ou un circuit autre que celui sur lequel est branché le récepteur.
- Consultez votre revendeur ou un installateur de radio/télé compétent.

INSTRUCTIONS POUR LES UTILISATEURS : Certains câbles doivent être munis de prise moulée. Utilisez le câble auxiliaire ou un câble dédié pour la connexion. Si les câbles ne disposent que d'une prise moulée, branchez cette prise sur le projecteur.

Pour les utilisateurs au Canada

AVIS: Cet appareil numérique de la Classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Garantie Et Service Après-vente

Sauf pour les dysfonctionnements (décrits dans le premier paragraphe d'AVERTISSEMENT de ce manuel), en cas de problème consultez d'abord le chapitre "Dépannage" du "Guide d'utilisation" et effectuez tous les contrôles conseillés.
Si le problème persiste, adressez-vous à votre revendeur ou au service après-vente. On vous indiquera quelle condition de la garantie s'applique.

Table des matières

Introduction

Caractéristiques du projecteur

Ce projecteur a la capacité d'utiliser un grand nombre de signaux d'entrée pour la projection sur écran. Son installation ne nécessite qu'un faible espace et il peut produire des images de grande taille même à partir d'une courte distance. Par ailleurs, le projecteur dispose des fonctions suivantes qui étendent considérablement ses capacités.

- ✓ Le port HDMI permet l'utilisation d'accessoires images numériques variés pour de meilleures images à l'écran.
- ✓ La lampe ultra lumineuse et le système optique de haute qualité sont en mesure de répondre aux exigences professionnelles.
- ✓ Les différents objectifs en option et la large gamme de fonctions de déplacement de l'objectif permettent tous les types d'installation du produit, quelle que soit la configuration.
- ✓ Le volet permet de dissimuler les opérations de l'utilisateur et facilite votre présentation.
- ✓ Les nombreux ports d'entrée et de sortie permettent toutes les configurations professionnelles.
- ✓ Le réseau de ce projecteur est compatible avec la norme PJLink™.
- ✓ PJLink™ est une norme unifiée régulant l'utilisation et la commande des projecteurs de données.

  PJLink™ permet la commande centralisée de projecteurs de différentes marques. En outre, les projecteurs peuvent être commandés à l'aide d'une unité de contrôle. Les équipements compatibles PJLink™ peuvent être gérés et contrôlés à tout moment et en tout lieu, indépendamment de leur marque. Pour plus d'informations sur les commandes de PJLink™, nous vous invitons à consulter 📖 le User's Manual (Technical).

  Pour les spécifications de PJLink™, consultez le site Web de l'association japonaise des appareils et systèmes d'informations professionnels (Japan Business Machine and Information System Industries Association).

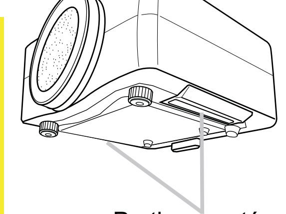
  URL: http://pjlink.jbmia.or.jp
- ✓ Le système unique de filtre à air électrique avec capture de poussière empêche l'entrée de particules à l'intérieur du projecteur et permet d'espacer les nettoyages de l'appareil.

Importantes informations de sécurité (pour le transport)

*Pour plus d'informations, consultez 📖 le Manuel d'utilisation (résumé) ou le Guide de sécurité.

⚠**AVERTISSEMENT** ►La manipulation du projecteur nécessite au moins deux personnes. Ces dernières doivent placer leurs mains sur les parties crantées en bas du projecteur pour soulever ce dernier.

►Lors du transport, ôtez tous les accessoires, y compris le cordon et les câbles d'alimentation.

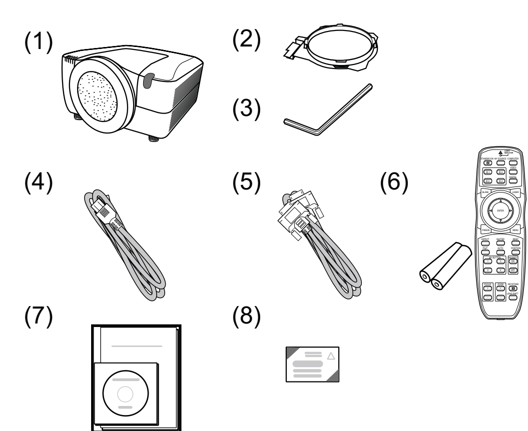


Parties crantées

Vérification du contenu de l'emballage

Vérifiez rapidement après votre achat que l'emballage contient la totalité des éléments suivants. Si un élément venait à manquer, contactez immédiatement votre revendeur.

(1) Projecteur
(2) Adaptateur pour l'objectif
(3) Clé hexagonale
(pour l'installation de l'objectif en option)
(4) Cordon d'alimentation
(5) Câble d'ordinateur
(6) Télécommande avec deux piles
(7) Manuels d'utilisation (un livret, un CD)
(8) Etiquette de sécurité



REMARQUE • Ce produit est livré sans objectif, ce qui vous permet de choisir le type d'objectif (📖77) le plus adapté à votre utilisation. Nous vous invitons à vous renseigner auprès de votre revendeur pour vous procurer au moins un objectif.
• Certains accessoires ou services spécifiés peuvent être nécessaires en fonction de votre utilisation. Nous vous recommandons de consulter votre revendeur au préalable.

⚠**ATTENTION** ►Conservez l'emballage d'origine pour protéger l'appareil pendant son transport ou son stockage.

Fixation de l'objectif

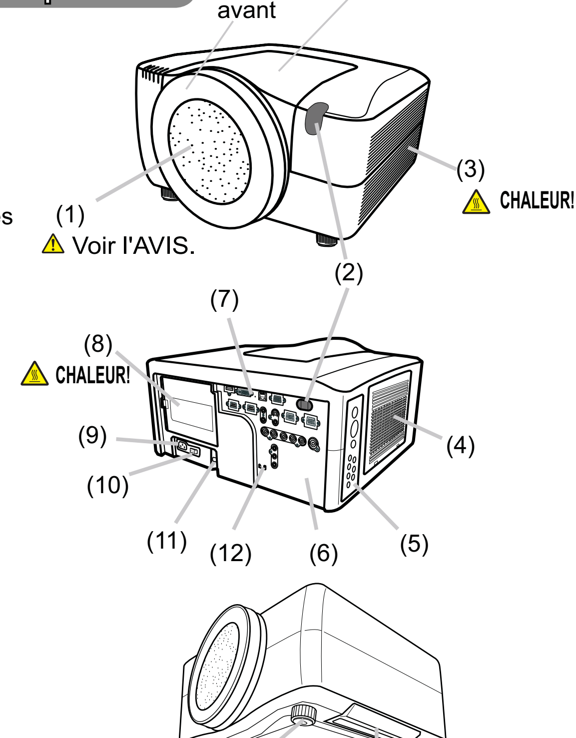
Demandez à votre revendeur d'installer l'objectif sur le projecteur. Confiez l'installation et le démontage de l'objectif au service après-vente vers lequel votre revendeur vous a aiguillé.

⚠**AVERTISSEMENT** ►Utilisez uniquement l'objectif spécifié par le fabricant.
►Confiez l'installation et le retrait de l'objectif au service après-vente vers lequel votre revendeur vous a aiguillé.
►Lisez attentivement le guide d'utilisation de l'objectif et conservez-le à des fins de référence.
►Prenez garde à ne pas laisser tomber l'objectif ou à le soumettre à un choc.
►Ne transportez pas le projecteur lorsqu'un objectif est en place.
⚠**ATTENTION** ►Conservez l'emballage d'origine de l'objectif pour protéger ce dernier pendant son transport ou son stockage.
AVIS ►Ne touchez pas directement la surface de l'objectif.
►Conservez le cache anti-poussière du projecteur et utilisez-le lorsqu'aucun objectif n'est fixé au projecteur.

Identification des pièces composantes

Projecteur

(1) Cache anti-poussière
(2) Capteurs distants (x 2) (📖17)
(3) Sorties d'air
(4) Couvre-filtre (📖69)
Le filtre et l'entrée d'air sont situés à l'intérieur de l'appareil.
(5) Panneau de commande (📖6)
(6) Panneau arrière (📖6)
(7) Commutateur d'arrêt (📖73)
(8) Couvercle de la lampe (📖67)
La lamp est à l'intérieur.
(9) AC IN (entrée CA) (📖15)
(10) Interrupteur d'alimentation (📖19,20)
(11) Barre de sécurité (📖10)
(12) Accroche de sécurité (📖10)
(13) Partie crantée (x 2) (📖3)
(14) Pied élévateur (x 2) (📖20)



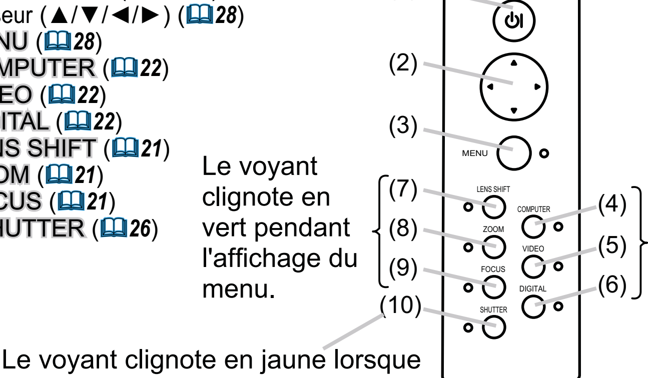
⚠**AVERTISSEMENT** ►**CHALEUR!** : Ne pas toucher les endroits proches de la couverture de la lampe et des sorties d'air pendant ou juste après l'utilisation à cause de la chaleur.
►Ne pas regarder dans l'objectif ou dans les bouches d'air quand la lampe est allumée. La lumière très intense peut endommager la vision.
►Ne pas prendre le projecteur par la protection avant ou l'anneau avant pour le redresser, vous risquez de le faire tomber.
►Ne pas manipuler les pieds élévateurs sans tenir le projecteur, vous risquez de le faire tomber.

⚠**ATTENTION** ►Assurer une ventilation normale pour éviter la surchauffe du projecteur. Ne pas couvrir, bloquer ou boucher les orifices de ventilation. Ne pas déposer quoique ce soit à proximité des entrées d'air qui puisse y adhérer ou y être aspiré. Nettoyer le filtre à air régulièrement.

AVIS ► Ne touchez pas directement la surface de l'objectif.
► Conservez le cache anti-poussière du projecteur et utilisez-le lorsqu'aucun objectif n'est fixé au projecteur.

Panneau de contrôle

(1) Touche STANDBY/ON (19, 20)
(2) Touches curseur (▲/▼/◄/►) (28)
(3) Touche MENU (28)
(4) Touche COMPUTER (22)
(5) Touche VIDEO (22)
(6) Touche DIGITAL (22)
(7) Touche LENS SHIFT (21)
(8) Touche ZOOM (21)
(9) Touche FOCUS (21)
(10) Touche SHUTTER (26)



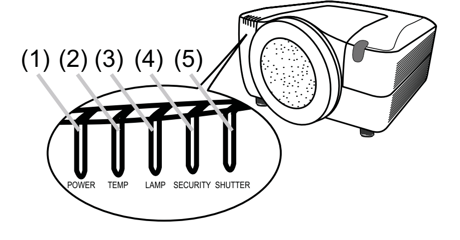
Le voyant clignote en vert pendant l'affichage du menu.

Le voyant du groupe auquel appartient le port d'entrée sélectionné s'allume en vert.

Le voyant clignote en jaune lorsque le volet de l'objectif est fermé.

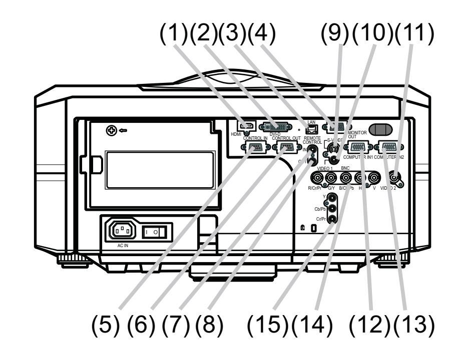
Voyant lumineux (72)

(1) Voyant POWER (alimentation)
(2) Voyant TEMP
(3) Voyant LAMP
(4) Voyant SECURITY (sécurité)
(5) Voyant SHUTTER (volet)



Panneau arrière (10)

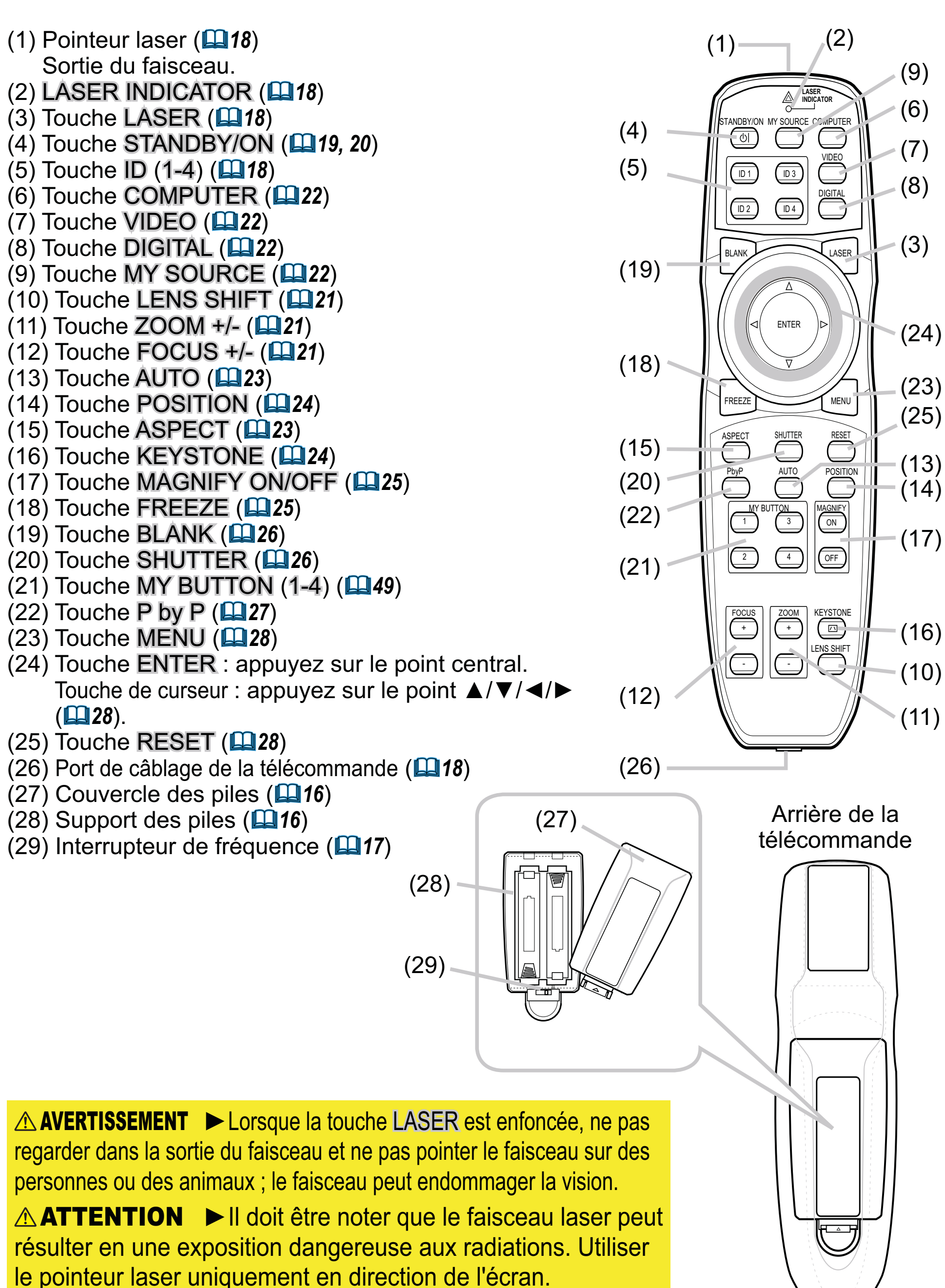
(1) Port HDMI
(2) Port DVI-D
(3) Port LAN
(4) Port MONITOR OUT
(5) Port CONTROL IN
(6) Port CONTROL OUT
(7) Port REMOTE CONTROL IN
(8) Port REMOTE CONTROL OUT
(9) Port S-VIDEO
(10) Port VIDEO 1
(11) Port VIDEO 2
(12) Port COMPUTER IN1
(13) Port COMPUTER IN2
(14) Ports BNC (G/Y, B/Cb/Pb, R/Cr/Pr, H, V)
(15) Ports Composant (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)



⚠**ATTENTION** ►Utiliser le commutateur d'arrêt uniquement quand le projecteur n'est pas mis hors-tension en suivant la procédure normale car l'utilisation de ce commutateur interrompt le fonctionnement du projecteur sans l'avoir refroidi.

Télécommande

(1) Pointeur laser (📖*18*)
Sortie du faisceau.
(2) LASER INDICATOR (📖*18*)
(3) Touche LASER (📖*18*)
(4) Touche STANDBY/ON (📖*19, 20*)
(5) Touche ID (1-4) (📖*18*)
(6) Touche COMPUTER (📖*22*)
(7) Touche VIDEO (📖*22*)
(8) Touche DIGITAL (📖*22*)
(9) Touche MY SOURCE (📖*22*)
(10) Touche LENS SHIFT (📖*21*)
(11) Touche ZOOM +/- (📖*21*)
(12) Touche FOCUS +/- (📖*21*)
(13) Touche AUTO (📖*23*)
(14) Touche POSITION (📖*24*)
(15) Touche ASPECT (📖*23*)
(16) Touche KEYSTONE (📖*24*)
(17) Touche MAGNIFY ON/OFF (📖*25*)
(18) Touche FREEZE (📖*25*)
(19) Touche BLANK (📖*26*)
(20) Touche SHUTTER (📖*26*)
(21) Touche MY BUTTON (1-4) (📖*49*)
(22) Touche P by P (📖*27*)
(23) Touche MENU (📖*28*)
(24) Touche ENTER : appuyez sur le point central.
Touche de curseur : appuyez sur le point ▲/▼/◄/►
(📖*28*).
(25) Touche RESET (📖*28*)
(26) Port de câblage de la télécommande (📖*18*)
(27) Couvercle des piles (📖*16*)
(28) Support des piles (📖*16*)
(29) Interrupteur de fréquence (📖*17*)



⚠**AVERTISSEMENT** ►Lorsque la touche LASER est enfoncée, ne pas regarder dans la sortie du faisceau et ne pas pointer le faisceau sur des personnes ou des animaux ; le faisceau peut endommager la vision.

⚠**ATTENTION** ►Il doit être noter que le faisceau laser peut résulter en une exposition dangereuse aux radiations. Utiliser le pointeur laser uniquement en direction de l'écran.

Mise en place

Veuillez commencer par lire ce chapitre avant d'installer le projecteur.

Environnement d'installation

Ce produit doit être installé dans un endroit stable, frais et aéré. Vérifiez que votre environnement d'installation est conforme aux points suivants :

⚠**AVERTISSEMENT** ►Ne placez pas le produit sur une surface instable telle qu'un endroit inégal, incliné ou soumis à des vibrations.

►Ne placez pas le produit à proximité d'une source d'eau, par exemple, d'une baignoire, d'un lavabo, d'un évier, d'une piscine, dans une cave, sur une plage, ou à l'extérieur.

⚠**ATTENTION** ►Ne placez pas le produit dans un endroit poussiéreux, enfumé ou humide, par exemple, dans un passage, un lieu fumeur, une cuisine ou à l'extérieur.

►Ne placez pas le produit à proximité de sources de chaleur telles que des radiateurs, des bouches d'air chaud, des cuisinières et autres produits (y compris des amplificateurs) qui produisent de la chaleur.

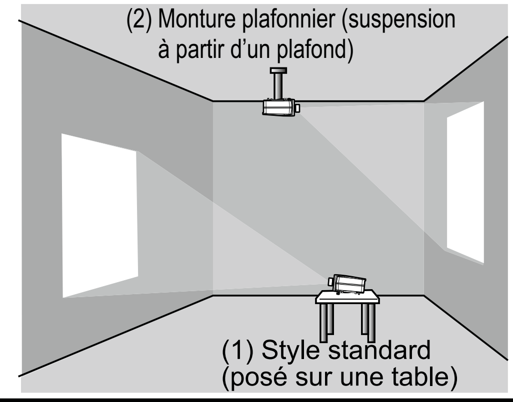
►Ne placez pas ce produit dans un champ magnétique.

AVIS ►Ne placez pas le produit dans un endroit potentiellement soumis à des perturbations radioélectriques.

►Ne placez pas le projecteur dans un endroit soumis à une lumière intense risquant d'atteindre les capteurs de la télécommande.

Style de projection

Choisissez le style de projection adapté à votre utilisation, en vous reportant à l'illustration ci-dessous.



REMARQUE • En cas d'installation spéciale, notamment dans le cas d'une suspension au plafond, les accessoires de montage spécifiés (📖77) et une maintenance spécifique peuvent s'avérer nécessaires. Avant d'installer le projecteur, demandez conseil à votre revendeur.

⚠**AVERTISSEMENT** ►Demandez conseil à votre revendeur avant d'entreprendre l'installation de l'appareil.

►Utilisez uniquement les accessoires de montage spécifiés par le fabricant et laissez au service de maintenance le soin d'installer et de démonter le projecteur à l'aide des accessoires de montage.

Distance de projection

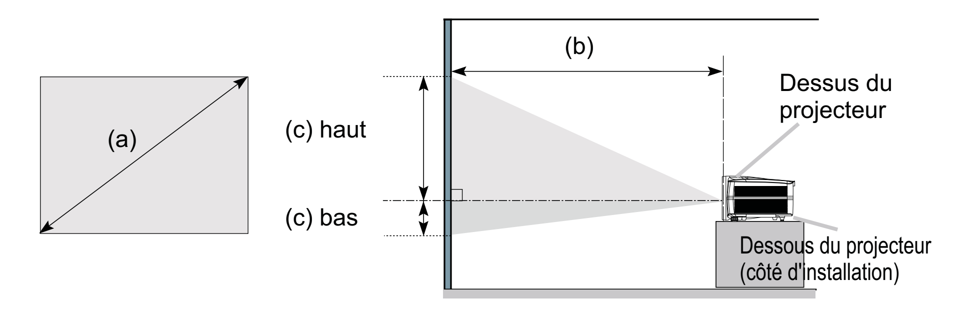
Reportez-vous au schéma ci-dessous pour l’installation de votre projecteur et de votre écran. Les valeurs indiquées dans le tableau suivant ont été calculées pour le modèle CP-X10000 avec l’objectif standard SD-804. Reportez-vous au manuel de l’utilisateur de l’objectif utilisé. Les valeurs sont différentes pour chaque combinaison projecteur/objectif.

* Les valeurs montrées dans la table sont calculées pour un écran de taille complète: 1024 x 768.

(a) Le forma d’écran (en diagonale)

(b) Distance du projecteur à l’écran (±10%)

(c) Hauteur d’écran (±10%), quand le déplacement vertical de l’objectif est réglé complètement vers le haut.



(a) Taille de l'écran [po (m)]	4 : 3 écran (b) Distance de projection [m (po)] min.	4 : 3 écran (b) Distance de projection [m (po)] max.	4 : 3 écran (c) Hauteur de l'écran [cm (po)] bas	4 : 3 écran (c) Hauteur de l'écran [cm (po)] haut	16 : 9 écran (b) Distance de projection [m (po)] min.	16 : 9 écran (b) Distance de projection [m (po)] max.	16 : 9 écran (c) Hauteur de l'écran [cm (po)] bas	16 : 9 écran (c) Hauteur de l'écran [cm (po)] haut
40 (1,0)	1,7 (66)	2,3 (89)	-23 (-9)	84 (33)	1,3 (53)	1,8 (72)	-33 (-13)	83 (33)
60 (1,5)	2,6 (103)	3,5 (136)	-34 (-13)	125 (49)	2,1 (83)	2,8 (110)	-49 (-19)	124 (49)
70 (1,8)	3,1 (121)	4,0 (159)	-40 (-16)	146 (58)	2,5 (98)	3,3 (129)	-58 (-23)	145 (57)
80 (2,0)	3,5 (139)	4,6 (183)	-45 (-18)	167 (66)	2,9 (112)	3,8 (148)	-66 (-26)	165 (65)
90 (2,3)	4,0 (157)	5,2 (206)	-51 (-20)	188 (74)	3,2 (127)	4,3 (168)	-74 (-29)	186 (73)
100 (2,5)	4,4 (175)	5,8 (230)	-56 (-22)	209 (82)	3,6 (142)	4,7 (187)	-82 (-32)	207 (81)
120 (3,0)	5,4 (211)	7,0 (277)	-68 (-27)	251 (99)	4,4 (172)	5,7 (225)	-99 (-39)	248 (98)
150 (3,8)	6,7 (266)	8,8 (347)	-85 (-33)	313 (123)	5,5 (216)	7,2 (283)	-123 (-49)	310 (122)
200 (5,1)	9,0 (356)	11,8 (464)	-113 (-44)	418 (164)	7,4 (290)	9,6 (379)	-164 (-65)	414 (163)
250 (6,4)	11,3 (447)	14,8 (582)	-141 (-56)	522 (206)	9,2 (364)	12,0 (474)	-206 (-81)	517 (204)
300 (7,6)	13,6 (537)	17,8 (699)	-169 (-67)	627 (247)	11,1 (438)	14,5 (570)	-247 (-97)	620 (244)
350 (8,9)	15,9 (628)	20,7 (816)	-198 (-78)	731 (288)	13,0 (512)	16,9 (666)	-288 (-113)	724 (285)
400 (10,2)	18,2 (718)	23,7 (934)	-226 (-89)	835 (329)	14,9 (586)	19,4 (762)	-329 (-130)	827 (326)
500 (12,7)	22,8 (899)	29,7 (1168)	-282 (-111)	1044 (411)	18,6 (734)	24,2 (954)	-411 (-162)	1034 (407)
600 (15,2)	27,4 (1081)	35,6 (1403)	-339 (-133)	1253 (493)	22,4 (882)	29,1 (1145)	-493 (-194)	1241 (488)
700 (17,8)	32,0 (1262)	41,6 (1638)	-395 (-156)	1462 (576)	26,2 (1030)	34,0 (1337)	-576 (-227)	1447 (570)

AVIS ►N’utilisez pas d’écran polarisé, qui risque de rougir l’image.

Disposition

Respectez les instructions suivantes et placez le projecteur dans un endroit répondant aux prescriptions énoncées à la section « Distance de projection » (📖9).

⚠**AVERTISSEMENT** ►Maintenez le projecteur à distance de tout objet susceptible de s'enflammer.

►Ne bloquez pas les ouvertures pratiquées dans le projecteur et ne les recouvrez pas. Maintenez un espace de ventilation suffisant autour du projecteur.

• N'utilisez pas le projecteur sur un objet rembourré tel qu'un tapis, une moquette ou un lit.

• Maintenez le projecteur à l'écart d'objets légers tels qu'un morceau de papier, risquant de se coller aux orifices d'aspiration.

►N'utilisez pas le projecteur sur un support instable tel qu'un chariot.

►Placez le projecteur de manière à ce qu'aucun objet ne risque de pénétrer à l'intérieur.

• Maintenez le projecteur à l'écart d'objets de petite taille tels qu'un trombone, qui risquent de tomber à l'intérieur.

• Maintenez le projecteur à l'écart de liquides risquant de se répandre ou d'être projetés dans le produit.

⚠**ATTENTION** ►Maintenez le projecteur à l'écart de tout objet conducteur de chaleur tel que les objets en métal.

• N'utilisez pas le projecteur sur une table métallique.

►Maintenez le projecteur à l'écart de tout objet risquant de se ramollir au contact de la chaleur, notamment de certains types de plastiques.

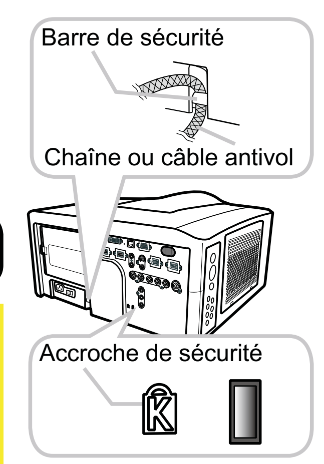
AVIS ►Placez le projecteur de manière à ce qu'aucun objet ne vienne bloquer la projection de lumière à l'écran.

►Evitez d'exposer directement le capteur de la télécommande à des lumières intensives.

Dispositifs antivol supplémentaires

Ce projecteur possède une barre de sécurité adaptée aux chaînes ou aux câbles anti vol de 10 mm de diamètre, ainsi qu'une accroche de sécurité pour verrou Kensington.

Pour de plus amples informations, consultez le manuel de l'outil de sécurité.



REMARQUE • Elles ne sont pas fournies en tant que préventions anti vol complètes mais en tant que mesures supplémentaires.

⚠**AVERTISSEMENT** ►N'utilisez pas l'accroche de sécurité dans le but d'éviter les chutes, car elle n'est pas conçue pour cette utilisation.

⚠**ATTENTION** ►Ne placez pas la chaîne ou le câble anti vol près des trous d'aération du projecteur, car la chaîne ou le câble chauffé par les vapeurs d'échappement peuvent brûler.

Connexion avec vos appareils

Avant de connecter le projecteur à vos appareils, vérifiez dans les manuels correspondants qu'ils sont bien adaptés à une utilisation avec ce projecteur et les éléments nécessaires à la connexion.
Consultez votre revendeur si l'accessoire nécessaire n'a pas été livré avec le produit ou s'il est endommagé. Il peut faire l'objet d'une norme.

Procédez à la connexion après avoir vérifié que le projecteur et les périphériques sont hors tension, en vous reportant aux instructions suivantes. Reportez-vous aux figures des pages suivantes.

REMARQUE • Une enveloppe de câble est disponible en option pour ce produit. Pour passer commande, veuillez indiquer le type demandé (📖77).

⚠**AVERTISSEMENT** ►Utilisez uniquement les accessoires spécifiés ou recommandés par le fabricant. Ne modifiez ni le projecteur ni les accessoires.
►N'effectuez aucune connexion entre le projecteur et des appareils branchés à une alimentation électrique, sauf dans les cas décrits dans les manuels.

⚠**ATTENTION** ►Certains câbles de raccordement doivent avoir une longueur spécifique, ou un tore magnétique à l'extrémité raccordée au projecteur, conformément aux règlements sur les interférences électro-magnétiques. Lorsque seule une extrémité du câble spécifié comporte un tore en ferrite, branchez cette extrémité sur le projecteur.
►Veuillez ne pas installer un connecteur dans le mauvais port ou de la mauvaise manière.
►Veillez à ne pas endommager les câbles. Disposez les câbles de manière à ce qu'ils ne puissent être piétinés ou écrasés.

AVIS ►Ne branchez pas votre appareil avant le projecteur, sauf si le manuel de l'appareil indique le contraire.

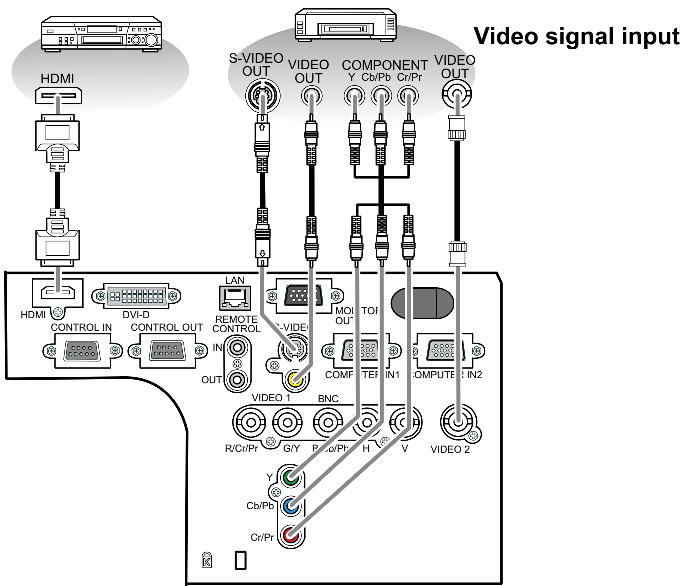
(suite à la page suivante)

Connexion avec vos appareils (suite)

Exemple de raccordement avec un magnétoscope ou un lecteur DVD

Entrée du signal numérique

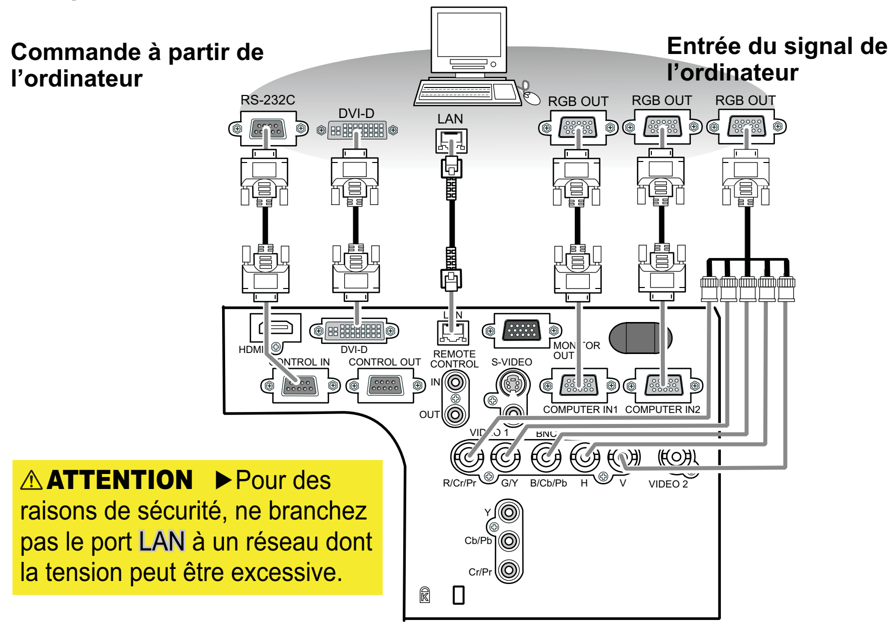
Video signal input



Exemple de connexion à un ordinateur

Commande à partir de l'ordinateur

Entrée du signal de l'ordinateur

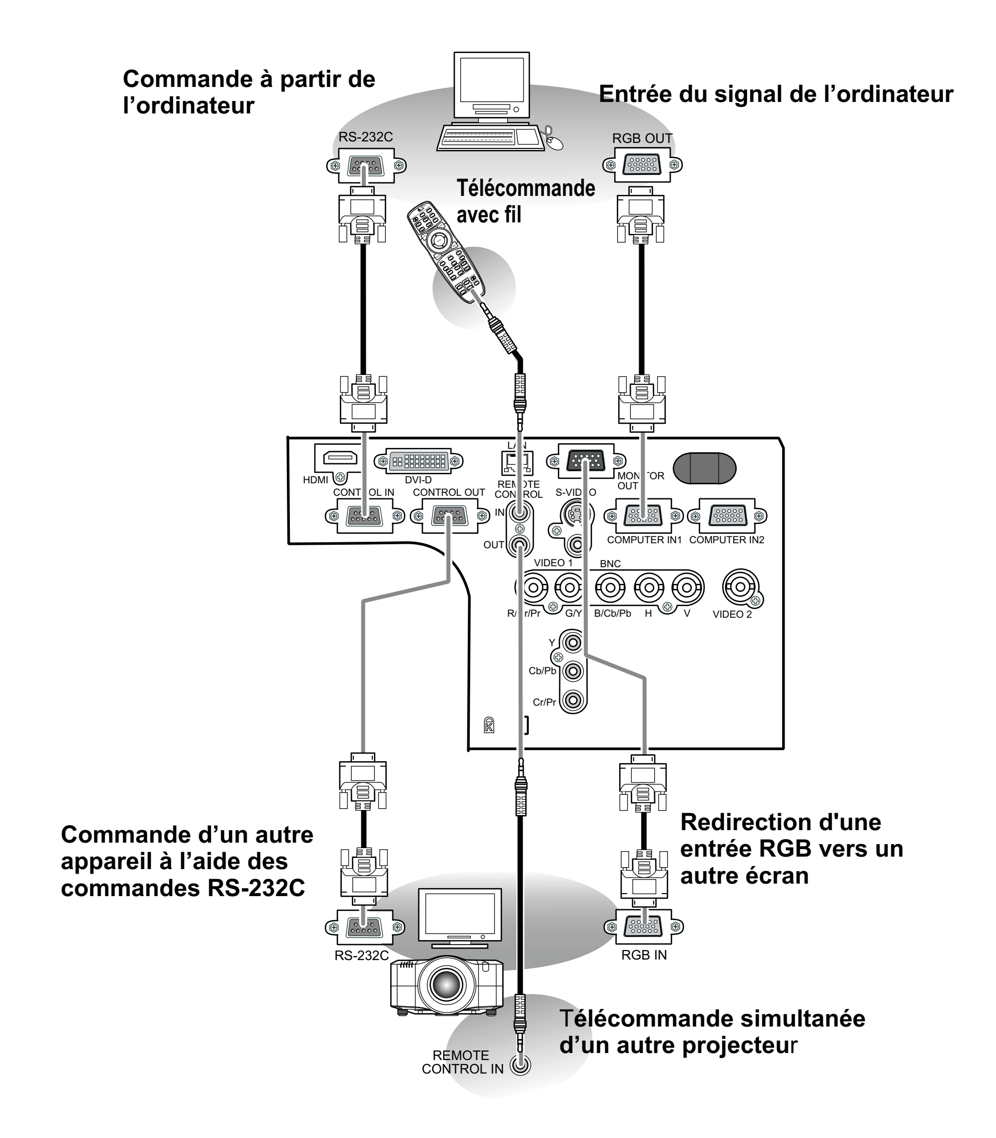


⚠**ATTENTION** ►Pour des raisons de sécurité, ne branchez pas le port LAN à un réseau dont la tension peut être excessive.

(suite à la page suivante)

Connexion avec vos appareils (suite)

Exemple de connexion avec un autre projecteur ou un périphérique d’affichage



Connexion avec vos appareils (suite)

REMARQUE • S'assurer de bien lire les manuels de chacun des appareils avant de les connecter au projecteur, et s'assurer que tous les appareils sont appropriés pour être connectés à ce produit. Avant la connexion à un ordinateur, vérifier le niveau de signal, la fréquence du signal et la résolution.

- Veuillez consulter l'administrateur du réseau. Ne pas connecter le port LAN à un réseau quelconque qui pourrait avoir une tension excessive.
- Des adaptateurs peuvent être nécessaires pour l'entrée de certains signaux sur ce projecteur.
- Certains ordinateurs possèdent des modes d'affichage écran multiples qui peuvent comprendre certains signaux qui ne sont pas compatibles avec ce projecteur.
- Bien que ce projecteur puisse afficher des signaux avec une résolution atteignant UXGA (1600 x 1200), le signal sera converti en la résolution du panneau du projecteur avant son affichage. Les meilleures performances d'affichage seront obtenues si la résolution du signal d'entrée et celle du panneau du projecteur sont identiques.

• Lors de la connexion, s'assurer que la forme du connecteur de câble est adaptée au port auquel il se connecte, et visser soigneusement les vis sur les connecteurs.

• Lors de la connexion d'un ordinateur portable sur le projecteur, s'assurer d'activer la sortie RGB externe du portable (paramétrer l'ordinateur portable sur l'affichage CRT ou sur l'affichage LCD et CRT simultané). Pour de plus amples informations sur la manière dont cela est réalisé, consulter le mode d'emploi de l'ordinateur portable correspondant.

• Quand la résolution de l'image est modifiée sur un ordinateur en fonction d'une donnée, la fonction d'ajustement automatique peut prendre un certain temps et peut ne pas être achevée. Dans ce cas, il se peur que vous ne soyez pas en mesure de visualiser une case de contrôle destinée à sélectionner "Oui/Non" pour la nouvelle résolution sous Windows. Alors la résolution reviendra au format d'origine. Il peut être recommandé d'utiliser d'autres moniteurs CRT ou LCD pour modifier la résolution.

• Dans certains cas, le projecteur affichera soit une image non correcte soit pas d'image du tout sur l'écran. Par exemple, l'ajustement automatique peut ne pas fonctionner correctement avec certains signaux d'entrée. Un signal d'entrée sync composite ou sync G peut interférer avec ce projecteur, si bien que celui-ci n'affichera pas l'image correctement.

• Les ports HDMI et DVI-D de ce modèle sont compatibles avec HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) et par conséquent peut afficher un signal vidéo en provenance de lecteurs DVD ou similaire compatibles avec HDCP.

A propos des capacités Plug-and-Play

Plug-and-Play est un système qui relie un ordinateur, son système d'exploitation et les périphériques (c.-à-d. les unités d'affichage). Ce projecteur est compatible avec la norme VESA DDC 2B. La fonction Plug-and-Play peut être utilisée en connectant ce projecteur à un ordinateur qui est compatible avec la norme VESA DDC (canal de données d'affichage).

• Profiter de cette fonction en connectant un câble RGB au port COMPUTER IN1 (compatible DDC 2B). Plug-and-Play ne fonctionnera peut-être pas correctement si un autre type de connexion est pratiqué.

• Utiliser les pilotes standard de votre ordinateur, puisque ce projecteur est un écran Plug-and-Play.

REMARQUE pour HDMI

• L'HDMI est compatible avec les signaux suivants.
  - Signal vidéo : 480i@60, 480p@60, 576i@50, 576p@50, 720p@50/60, 1080i@50/60, 1080p@50/60
  - Signaux PC : Voir manuel d'utilisation (détaillé) - Technique

• Ce projecteur peut être connecté à un autre équipement possédant un connecteur HDMI ou DVI, mais avec certains appareils, le projecteur pourra ne pas fonctionner correctement, par exemple pas d'image.

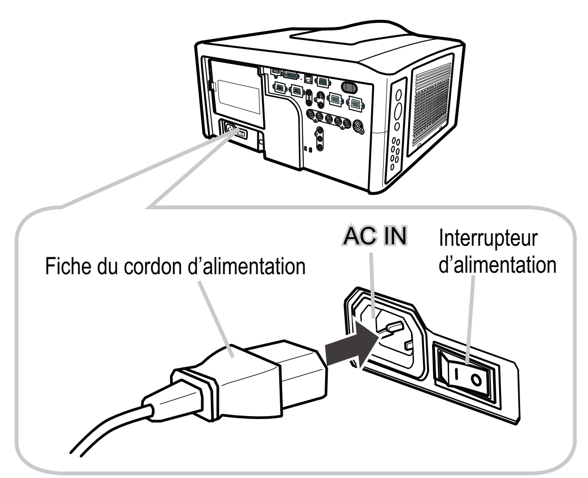
• S'assurer d'utiliser un câble HDMI doté du logo HDMI.

• Lorsque le projecteur est connecté à un périphérique équipé d'un connecteur DVI, utilisez un câble DVI à HDMI pour le connecter à l'entrée HDMI.

Connexion à une alimentation électrique

En respectant les avertissements indiqués ci-dessous, branchez l'entrée AC du projecteur sur la prise électrique adéquate. Vous trouverez ci-dessous la procédure de connexion.

1. Assurez-vous que l'interrupteur du projecteur est en position OFF (marquée "O").
2. Insérez la fiche du cordon d'alimentation dans la prise AC IN (entrée CA) du projecteur.
3. Branchez l'autre bout du cordon d'alimentation dans une prise de courant.



⚠**AVERTISSEMENT** ►Ne mettez pas le projecteur sous tension tant que l'objectif n'est pas en place.
►Utilisez ce projecteur uniquement avec une alimentation conforme aux indications sur l'étiquette du projecteur.
►Utilisez la prise de courant la plus proche du projecteur et facilement accessible.
►Ne surchargez pas la prise, car une surcharge peut entraîner un risque d'incendie ou d'électrocution.
►Utilisez uniquement le cordon d'alimentation fourni avec le produit à condition qu'il soit adapté à votre alimentation. Si le cordon fourni avec le produit n'est pas adapté, consultez votre revendeur.
►N'utilisez pas le cordon d'alimentation s'il est endommagé. Si le cordon d'alimentation dont vous avez besoin est endommagé, procurez-vous un cordon d'alimentation neuf du même type auprès de votre revendeur.
►Ne manipulez pas le cordon d'alimentation avec les mains mouillées.
►Ne tentez pas de réparer ou de modifier le cordon d'alimentation.
►Veillez à ne pas endommager le cordon d'alimentation. Placez le cordon d'alimentation de manière à ce qu'il ne soit pas piétiné ou écrasé par d'autres appareils.
►Branchez fermement le cordon d'alimentation pour éviter un branchement lâche. N'utilisez pas une prise de courant lâche ou peu solide.

Télécommande

Mise en place des piles

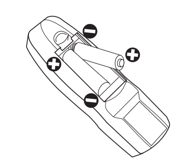
La télécommande utilise deux piles de type identique.

HITACHI MAXELL, numéro de la pièce LR6 ou R6P

Les piles livrées avec le produit sont du type adapté à cette télécommande.
Vous trouverez ci-dessous la procédure pour l'insertion des piles dans la télécommande.

1. Retirez le couvercle du compartiment des piles à l'arrière de la télécommande. Appuyez doucement sur le bouton du couvercle du compartiment des piles tout en soulevant ce dernier.

2. Mettez les piles dans le support des piles, en respectant les marques de polarité "+" et "–" du support.



3. Replacez le couvercle des piles.

REMARQUE • En cas de dysfonctionnement de la télécommande, commencez par essayer de remplacer les piles.

⚠**AVERTISSEMENT** ►Veillez à ne pas appuyer sur la touche LASER lors de l'insertion des piles. Les faisceaux laser peuvent s'avérer dangereux. Se reporter à la section « Pointeur laser » (📖18).

►Veuillez manipuler les piles avec soin, car une pile peut exploser, craquer et fuir, causer un incendie, blesser et polluer l'environnement.

• Utilisez uniquement des piles du type spécifié. N'utilisez pas de pile d'un type différent.

• En cas d'usure, remplacez toujours les deux piles par des piles neuves du même type. Ne mélangez pas une pile neuve avec une pile usée.

• N'utilisez pas de pile présentant un signe de détérioration (éraflure, bosse, trace de rouille ou fuite).

• Assurez-vous que les bornes positives et négatives sont correctement alignées pendant le chargement de la pile.

• Ne modifiez pas une pile; par exemple recharger ou souder.

• Ne laissez pas les piles dans la télécommande lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une longue période.

• Conservez les piles dans un endroit sombre, frais et sec. Ne mettez jamais les piles dans du feu ou de l'eau.

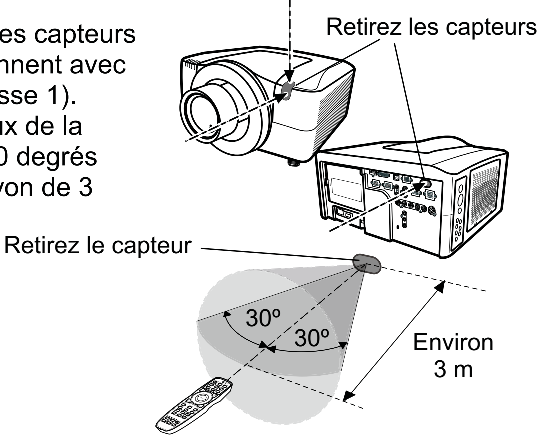
• Rangez les piles dans un endroit hors de portée des enfants et des animaux domestiques.

• Lorsqu'une batterie fuit, retirez le liquide avec un linge humide. Si vous recevez du liquide sur le corps, rincez immédiatement et abondamment à l'eau. Lorsque qu'une pile a fui dans le compartiment, remplacez les piles après avoir nettoyé le liquide.

• Respectez les réglementations en vigueur localement concernant la mise au rebut des piles.

État de transmission

La télécommande fonctionne avec des capteurs distants sur le projecteur, qui fonctionnent avec de la lumière infrarouge (LED de classe 1).
Le capteur distant détecte les signaux de la télécommande dans une plage de 60 degrés (vers la gauche et la droite) et un rayon de 3 mètres à partir du capteur.

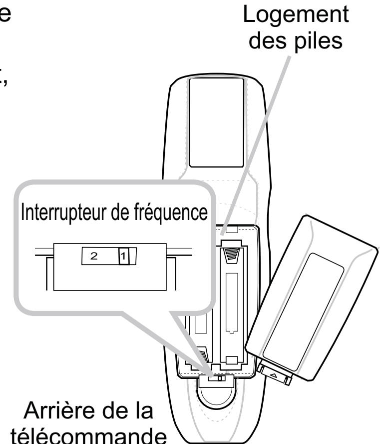


REMARQUE • Vous pouvez choisir de désactiver un ou deux des trois capteurs à l'aide de la rubrique RÉCEPT. À DIST. du menu SERVICE dans le menu OPT.
• Si vous souhaitez utiliser au moins deux projecteurs de même type simultanément et au même endroit, utilisez la fonction ID. TÉLÉCOM. Les touches ID 1, ID 2, ID 3 et ID 4 sur la télécommande permettent d'identifier le projecteur en fonction du numéro d'identifiant correspondant à la touche dans la rubrique ID. TÉLÉCOM. du menu SERVICE dans le menu OPT.

AVIS ►Evitez d'exposer directement le capteur de la télécommande à des lumières intensives.
►Aucun objet ne doit être placé entre la télécommande et le capteur distant sur le projecteur, sous peine d'interférer avec la transmission des signaux de la télécommande.

Modifier la fréquence du signal de la télécommande

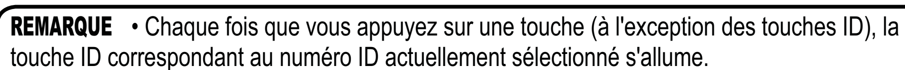
La télécommande fournie propose deux modes de fréquence pour le signal : mode 1 et mode 2. Si la télécommande ne fonctionne par correctement, essayer de changer la fréquence du signal.
Se rappeler que la « FRÉQ A DIST. » dans la rubrique SERVICE du Menu OPT. (📖51) du projecteur à contrôler doit être paramétrée sur le même mode que la télécommande.
Pour paramétrer le mode de la télécommande, positionner l'interrupteur de fréquence situé à l'intérieur du logement des piles en face du numéro de mode choisi.



Utilisation de la fonction ID TÉLÉCOM

Cette fonction permet de définir le projecteur contrôlé par la télécommande. Utilisez cette fonction si vous utilisez simultanément plusieurs projecteurs du même type.

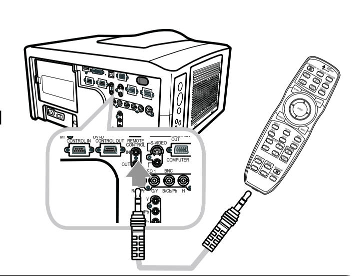
1. Définissez au préalable le numéro identifiant le projecteur, en vous référant à la rubrique "ID. TÉLÉCOM." (📖52).
2. Appuyer sur une touche ID sur la télécommande. La touche ID sélectionnée s'allume pendant 3 secondes.



REMARQUE • Chaque fois que vous appuyez sur une touche (à l'exception des touches ID), la touche ID correspondant au numéro ID actuellement sélectionné s'allume.
• Pour confirmer l'ID actuel du projecteur, appuyez pendant trois secondes sur n'importe quelle touche ID. Son numéro s'affichera à l'écran indépendamment de l'ID défini pour le projecteur.

Utiliser la télécommande en mode câblé

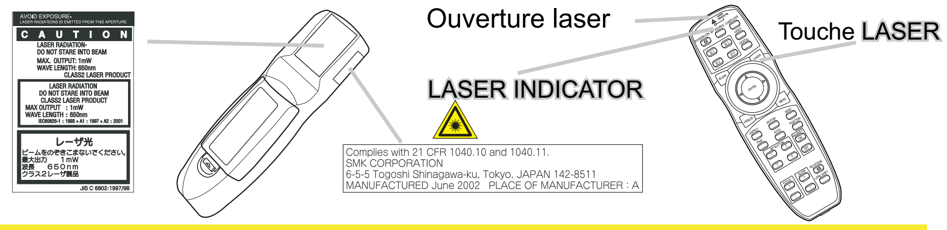
La télécommande fournie peut être utilisée en mode câblé quand le port de contrôle câblé situé à sa base est connecté au port REMOTE CONTROL situé à l'arrière du projecteur avec un câble audio à mini-prises stéréo de 3,5 mm de diamètre. Cette fonction est utile dans un environnement où le signal de la télécommande a du mal à atteindre le projecteur.



REMARQUE • Pour connecter la télécommande au projecteur, utiliser un câble audio à mini-prises stéréo de 3,5 mm de diamètre.

Pointeur laser

Lorsque vous appuyez sur la touche LASER, la télécommande émet un faisceau laser et LASER INDICATOR s'allume. Utilisez le faisceau laser comme pointeur à l'écran.



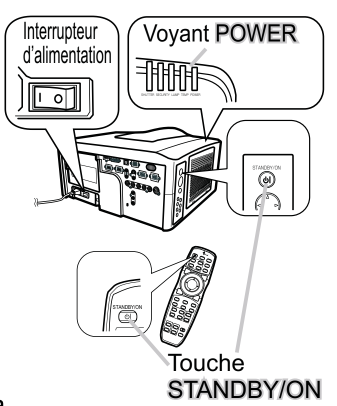
⚠**AVERTISSEMENT** ►Utilisez le faisceau laser de la télécommande uniquement comme pointeur à l'écran. Ne dirigez pas le faisceau laser ailleurs que vers l'écran.
• Ne dirigez jamais le faisceau laser vers les yeux d'une personne. Vous risqueriez de la blesser.
• Ne dirigez pas le faisceau laser ailleurs que vers l'écran.

Opération

Mise sous tension

Vous trouverez ci-dessous la procédure de mise sous tension du projecteur. Pour les autres périphériques, veuillez vous reporter au manuel correspondant.

1. Assurez vous que vous vous avez solidement branché le cordon d'alimentation au projecteur et à la prise.



2. Appuyez sur le côté marqué "I" sur l'interrupteur.
L'indicateur POWER s'allume et émet une lumière orange constante. Attendez que les touches soient disponibles. Plusieurs secondes peuvent s'avérer nécessaires.
3. Appuyer sur la touche STANDBY/ON (sur le projecteur ou la télécommande).
La lampe du projecteur s'allumera et l'indicateur POWER va se mettra à clignoter en vert. Quand la mise sous tension est achevée, l'indicateur de tension cessera de clignoter et restera allumé à la couleur verte.

Pour afficher l'image, sélectionnez le signal d'entrée selon la section « Afficher et basculer l'image » (📖22).

REMARQUE • Lorsque la rubrique ALL. DIRECT du menu OPT. est paramétrée sur ACTIVE et que le projecteur a été mis hors tension à l'aide de l'interrupteur sans utiliser la touche STANDBY/ON, il suffit d'appuyer sur l'interrupteur pour allumer automatiquement le projecteur.

⚠**AVERTISSEMENT** ►Ne regardez pas à l'intérieur du projecteur ni dans les ouvertures pendant que la lampe est allumée.
►Ne vous approchez pas du couvercle de la lampe et des orifices de ventilation pendant que la lampe du projecteur est allumée.

AVIS ►Ne mettez pas votre appareil sous tension avant le projecteur, sauf si le manuel de l'appareil en question indique le contraire.

Mise hors tension

Vous trouverez ci-dessous la procédure de mise hors tension du projecteur.

Interrupteur d'alimentation

Voyant POWER

Touche STANDBY/ON

1. Appuyez sur la touche STANDBY/ON du projecteur ou de la télécommande.
   Le message "Mise hors tension de l'appareil?" va apparaître sur l'écran pendant environ 5 secondes.
2. Appuyez à nouveau sur la touche STANDBY/ON pendant l'affichage du message.
   La lampe du projecteur s'éteint et le voyant POWER commence à clignoter en orange.
   Voyant POWER cesse alors de clignoter et lorsque le projecteur est froid elle s'éclaire fixement en orange.
3. Vérifiez que le voyant POWER reste allumé en orange et appuyez sur l'interrupteur vers le côté "O".
   Le voyant POWER s'éteint.

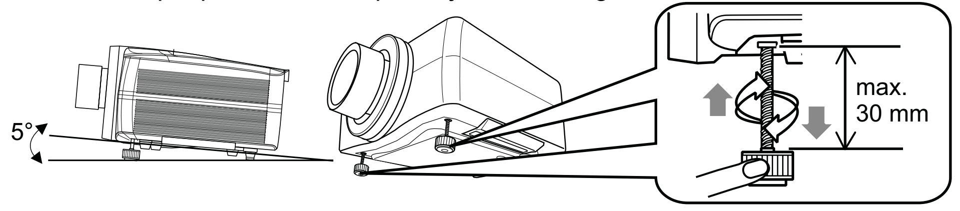
Pour les autres périphériques, veuillez vous reporter au manuel correspondant.

REMARQUE • Utilisez le commutateur d'arrêt uniquement lorsque le projecteur ne peut être mis hors tension normalement.

⚠**AVERTISSEMENT** ►Ne vous approchez pas du couvercle de la lampe et des orifices de ventilation pendant les quelques minutes suivant son extinction car elle est très chaude et peut provoquer des brûlures.
AVIS ►Mettez votre appareil hors tension avant le projecteur, sauf si le manuel de l'appareil en question indique le contraire.

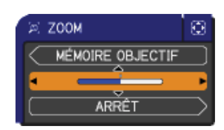
Utilisation des pieds élévateurs

Le fait d'allonger ou de raccourcir la longueur des pieds élévateurs décale la position et l'angle de projection.
Tournez chaque pied élévateur pour ajuster sa longueur.



⚠**AVERTISSEMENT** ►N'allongez pas les pieds élévateurs au-delà de 30 mm. Au-delà de cette limite, ils risquent de se décrocher en faisant tomber le projecteur, qui risque d'être endommagé ou de blesser quelqu'un.
⚠**ATTENTION** ►N'inclinez pas le projecteur à un angle supérieur à 5 degrés. Une inclinaison trop importante peut entraîner un dysfonctionnement et raccourcir la durée de vie du projecteur.

Utilisation des fonctions de l'objectif





ZOOM / FOCAL

Appuyez sur la touche ZOOM / FOCUS. La boîte de dialogue ZOOM / FOCAL apparaît. Ajustez le zoom / la mise au point à l'aide de la touche ◀/▶ pendant l'affichage de la boîte de dialogue. Appuyez sur la touche ▼ pour sélectionner "ARRÊT" dans la boîte de dialogue. Le menu OSD disparaît.

DÉP. OBJECTIF

Appuyez sur la touche LENS SHIFT. La boîte de dialogue DÉP. OBJECTIF apparaît. L'utilisation des touches ▲/▼/◀/▶ pendant l'affichage de la boîte de dialogue permet de déplacer l'objectif.



CENTRAGE

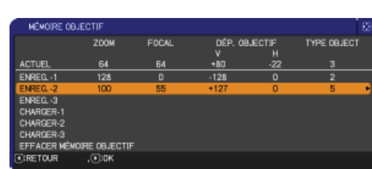
❍ **Dans la boîte de dialogue DÉP. OBJECTIF :**
Appuyez sur la touche DIGITAL.

❍ **En mode veille :**
Appuyez simultanément sur les touches LENS SHIFT et DIGITAL pendant 3 secondes.

- Pendant le déplacement de l'objectif, le menu disparaît et l'icône du sablier apparaît à l'écran. Le déplacement peut prendre un certain temps. Elle peut prendre jusqu'à une minute dans certains cas.
- Le voyant DÉP. OBJECTIF s'allume ou clignote en vert pendant le déplacement de l'objectif. Lorsque le voyant cesse de clignoter et reste allumé en vert pendant 3 secondes, le centrage est terminé.
- Lorsque l'objectif est déjà situé au centre, le fait d'appuyer sur la touche DIGITAL dans la boîte de dialogue DÉP. OBJECTIF entraîne l'allumage en vert du voyant DÉP. OBJECTIF.

MÉMOIRE OBJECTIF ENREG. / CHARGER / EFFACER

Ce projecteur est équipé de fonctions de mémoire pour les réglages de l'objectif (zoom, mise au point et déplacement).
Pour afficher la boîte de dialogue MÉMOIRE OBJECTIF, sélectionnez MÉMOIRE OBJECTIF dans la boîte de dialogue ZOOM, FOCAL ou DÉP. OBJECTIF. La boîte de dialogue MÉMOIRE OBJECTIF apparaît.


MÉMOIRE OBJECTIF

	ZOOM	FOCAL	DÉP. OBJECTIF V	DÉP. OBJECTIF H	TYPE OBJECT
ACTUEL	64	64	+80	-22	3
ENREG.-1	128	0	-128	0	2
ENREG.-2	100	55	+127	0	5
ENREG.-3					
CHARGER-1					
CHARGER-2					
CHARGER-3					
EFFACER MÉMOIRE OBJECTIF					

◀:RETOUR , ▶:OK

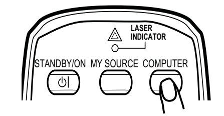
❍ **ENREG.** : Pour enregistrer les réglages actuels de l'objectif, sélectionnez ENREG.-(1-3) et appuyez sur la touche ▶ ou ENTER.

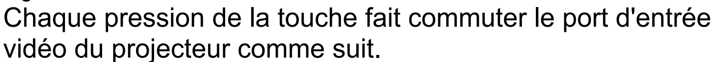
❍ **CHARGER** : Pour charger un réglage enregistré, sélectionnez CHARGER-(1-3) et appuyez sur la touche ▶ ou ENTER. Lorsque la touche MY BUTTON est allouée à CHARGER-(1-3), la mémoire peut être chargée sans passer par la boîte de dialogue MÉMOIRE OBJECTIF.

❍ **EFFACER** : La sélection de EFFACER MÉMOIRE OBJECTIF dans la boîte de dialogue MÉMOIRE OBJECTIF entraîne l'affichage de la boîte de dialogue EFFACER MÉMOIRE OBJECTIF. Sélectionnez le numéro à effacer à l'aide des touches ▲/▼ et appuyez sur la touche ▶. La boîte de dialogue vous concernant apparaît. Appuyez à nouveau sur la touche ▶ dans la boîte de dialogue.

Afficher et basculer l'image

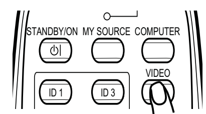
1. Appuyez sur la touche COMPUTER pour sélectionner le port d'entrée du signal RGB.
   Chaque fois que vous appuyez sur la touche, le projecteur bascule son port d'entrée RGB à partir du port actuel comme ci-dessous.





● Lorsque ACTIVE est selectionné pour la rubrique RECHER. AUTO. dans le Menu OPT., le projecteur continuera de vérifier chaque port de manière séquentielle jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée (📖*47*). Si la touche COMPUTER est pressé lorsque le port VIDEO 1, VIDEO 2, S-VIDEO, Composant, HDMI ou DVI-D est sélectionné, le projecteur vérifiera le port COMPUTER IN1 en premier.

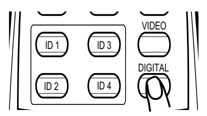
1. Appuyez sur la touche VIDEO pour sélectionner une entrée de signal vidéo.
   Chaque pression de la touche fait commuter le port d'entrée vidéo du projecteur comme suit.



COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) → S-VIDEO → VIDEO 1 → VIDEO 2

● Lorsque ACTIVE est selectionné pour la rubrique RECHER. AUTO. dans le Menu OPT., le projecteur continuera de vérifier chaque port de manière séquentielle jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée (📖*47*). Si la touche VIDEO est pressé lorsque le port COMPUTER IN1 ou COMPUTER IN2 est sélectionné, le projecteur vérifiera le port Composant en premier.

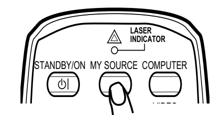
1. Appuyez sur la touche DIGITAL pour sélectionner une entrée de signal numérique. Chaque fois que vous appuyez sur la touche, le projecteur bascule son port d'entrée numérique comme suit.



HDMI ⇔ DVI-D

● Lorsque ACTIVE est sélectionné pour la rubrique RECHER.AUTO. dans le menu OPT., le projecteur continue de vérifier chaque port de manière séquentielle jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée (📖*47*).
Si la touche DIGITAL est pressée lorsque le port Composant, S-VIDEO, VIDEO 1 ou VIDEO 2 est sélectionné, le projecteur vérifie le port HDMI en premier.

1. Pressez la touche MY SOURCE de la télécommande. Le signal d'entrée sera modifié pour devenir le signal que vous avez spécifié dans MA SOURCE (📖*49*).



● Cette fonction peut aussi être utilisée pour la caméra document. Choisissez le port d'entrée connecté à la caméra document.

Sélectionner un rapport de format

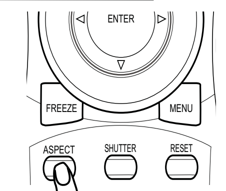
1. Appuyer sur la touche ASPECT sur la télécommande.
Chaque pression sur la touche fait commuter le rapport de format du projecteur dans l'ordre.

❍ **Pour un signal informatique**
NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10* → PETIT* → NATIF* → PLEIN*

❍ **Pour un signal HDMI ou DVI-D**
NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10* →14:9 → PETIT* → NATIF* → PLEIN*

❍ **Pour les signaux vidéo, s-vidéo ou de composants vidéo**
4:3 → 16:9 → 16:10* → 14:9 → PETIT* → NATIF* → PLEIN*

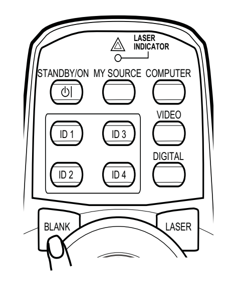
❍ **Pour aucun signal**
4:3 (fixe, à l'exception de CP-WX11000) / PLEIN (fixe, CP-WX11000)



● *16:10 / PLEIN : CP-WX11000 uniquement. NATIF : sauf CP-X10000. PETIT : sauf CP-WX11000.
● Le mode NORMAL conserve le rapport de format initial du signal.

Utiliser la fonction de réglage automatique

1. Appuyer sur la touche AUTO de la télécommande.
Appuyez sur cette touche pour réaliser les actions suivantes.



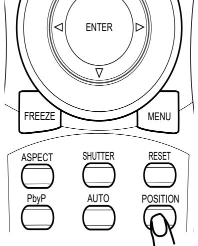
❍ **Pour un signal informatique**
La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement.
S'assurer que la fenêtre d'application est paramétrée sur sa taille maximale avant de tenter d'utiliser cette fonction.
Si l'image est sombre, elle risque encore d'être mal réglée.
Utiliser une image claire pour faire le réglage.

❍ **Pour un signal vidéo et un signal s-vidéo**
Le format vidéo optimal pour les signaux d'entrée respectifs sera sélectionné automatiquement. Cette fonction est disponible uniquement quand AUTO est sélectionné pour la rubrique FORMAT VIDEO dans le Menu ENTR. (📖*37*). La position verticale et la position horizontale seront paramétrées automatiquement par défaut.

❍ **Pour un signal vidéo de composante**
La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement sur le paramétrage par défaut.

● La fonction de réglage automatique prend environ 10 secondes. Remarquer aussi qu'il risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées. Quand cette fonction est réalisée pour un signal vidéo, un élément supplémentaire tel qu'une ligne peut apparaître en dehors de l'image.
● Les élements réglés au moyen de cette fonction peuvent varier quand DETAIL ou DESACTI. est sélectionné pour la rubrique AJUSTMT AUTO de la rubrique SERVICE du Menu OPT. (📖*50*).

Régler la position



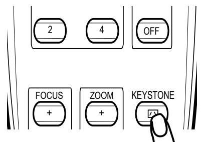
1. Appuyez sur la touche POSITION de la télécomande lorsqu'aucun menu n'est indiqué. L'indication « POSITION » va apparaître sur l'écran.

2. Utiliser les touches ▲/▼/◄/► du curseur pour régler la position de l'image.
   Si vous souhaitez réinitialiser le paramètre, appuyer sur la touche RESET sur la télécomande pendant l'opération.
   Appuyer à nouveau sur la touche POSITION pour terminer cette opération. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement après quelques secondes.

- Quand cette fonction est appliquée à un signal vidéo, signal s-vidéo ou signal de composants vidéo, il se peut qu'une image telle qu'une ligne supplémentaire apparaisse à l'extérieur de l'image.
- Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo, signal s-vidéo, ou signal de composant d'entrée 480i@60 ou 576i@50, l'étendue de l'ajustement dépend du SUR-BAL. dans le menu AFFICHAGE (📖34). Le réglage n'est pas possible quand SUR-BAL. est réglé sur 10.

Correction des distorsions trapézoïdales





1. Appuyer sur la touche KEYSTONE sur la télécommande. Une boîte de dialogue apparaîtra sur l'écran pour vous aider à corriger la distorsion.

2. Utiliser les touches ▲/▼ du curseur pour sélectionner l'opération en mode AUTO ou MANUEL, et appuyer sur la touche ► pour l'exécution suivante.



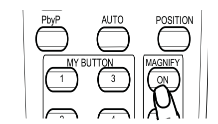
   1) AUTO exécute la correction automatique de la distorsion trapézoïdale verticale.
   2) MANUEL affiche un dialogue pour la correction de la distorsion trapézoïdale.
      Utiliser les touches ▲/▼ du curseur pour sélectionner la direction à modifier (⏢ ou ◁), puis utiliser les touches ◄/► pour régler.

   Pour fermer la boîte de dialogue et terminer cette opération, appuyer à nouveau sur la touche KEYSTONE. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement après quelques secondes.

- La plage de réglage de cette fonction variera en fonction des entrées. Il se peut que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées.
- Lorsque INVERS.V ou INVERS.H&V est sélectionné dans la rubrique MIROIR du Menu INSTALLAT°, il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante lorsque le projecteur est incliné ou orienté vers le bas.
- Cette fonction peut être excessive lorsque le réglage du zoom est configuré sur TELE (focale téléphoto). Cette fonction doit être utilisée autant que possible avec le zoom réglé sur LARGE (focale grand angle).
- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas lorsque le projecteur est à l'horizontale (environ ± 3°).
- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le projecteur est incliné aux alentours de ± 30 degrés.
- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement vertical de l'objectif n'est pas réglé totalement en haut (ou pas totalement en bas uniquement pour l'objectif de type USL-801 en option (📖51)).
- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement horizontal de l'objectif n'est pas réglé au centre.
- Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (📖64).

Utiliser la fonction de grossissement

1. Appuyer sur la touche ON de MAGNIFY sur la télécommande.
L'indication « MAGNIFIEZ » va apparaître sur l'écran et le projecteur va entrer en mode de MAGNIFIEZ. En mode MAGNIFIEZ, l'image sera agrandie. L'indication va disparaître au bout de quelques secondes sans opération.



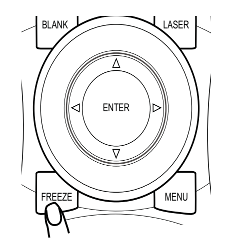
2. Utiliser les touches ▲/▼ de curseur pour régler le niveau du zoom.
Pour déplacer la zone de zoom, appuyer sur la touche POSITION dans le mode MAGNIFIEZ, puis utiliser les touches ▲/▼/◄/► du curseur pour déplacer la zone.
Pour confirmer la zone de zoom, appuyer à nouveau sur la touche POSITION.
Pour quitter le mode MAGNIFIEZ et revenir à l'écran normal, appuyer sur la touche OFF de MAGNIFY sur la télécommande.

- Le projecteur quitte automatiquement le mode MAGNIFIEZ quand le signal d'entrée est changé ou quand les conditions d'affichage sont modifiées.
- Dans le mode MAGNIFIEZ, l'état de distorsion trapézoïdale peut varier, mais il sera rétabli quand le projecteur quittera le mode MAGNIFIEZ.

REMARQUE • Le niveau de zoom peut être ajusté avec précision. Le niveau souhaité peut être déterminé en regardant l'écran attentivement.

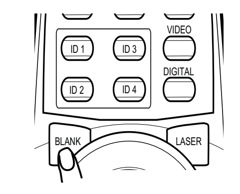
Effacement temporaire de l'écran

1. Appuyer sur la touche FREEZE sur la télécommande.
L'indication « REPOS » va apparaître sur l'écran (toutefois l'indication n'apparaîtra pas quand l'option DESACTI. est sélectionnée pour la rubrique MESSAGE dans le Menu ECRAN (📖45)), et le projecteur va entrer en mode REPOS durant lequel l'image se fige.
Pour quitter le mode REPOS et revenir à l'écran normal, appuyer à nouveau sur la touche FREEZE.



- Le projecteur quitte automatiquement le mode REPOS quand des touches sont pressées.
- L'image risque de demeurer en permamence sur le panneau LCD si le projecteur continue de projeter une image figée pendant trop longtemps. Ne pas laisser le projecteur en mode REPOS trop longtemps.

Effacer l'écran temporairement



1. Appuyer sur la touche BLANK sur la télécommande.
   Un écran blanc va s'afficher au lieu de l'écran du signal d'entrée. Se reporter à l'élément SUPPR. dans le Menu ECRAN (📖*42*).
   Pour quitter cet écran blanc et retourner à l'écran du signal d'entrée, appuyer à nouveau sur la touche BLANK.

● Le projecteur quitte automatiquement le mode SUPPR. quand des touches sont pressées.

Arrêt temporaire de l'image

1. Le fait d'appuyer sur la touche SHUTTER permet de fermer ou d'ouvrir le volet mécanique de l'objectif. La fermeture du volet bloque la lumière projetée et l'écran devient ainsi noir.

● Le voyant SHUTTER sur le projecteur clignote pendant la fermeture du volet.
● Le projecteur s'arrête automatiquement à l'issue du délai indiqué dans MINUT. VOLET (📖*48*).
● Lorsque le projecteur est mis hors tension à l'aide de la touche STANDBY/ON (📖*20*), le volet de l'objectif s'ouvre automatiquement. En cas d'arrêt de l'alimentation pendant l'ouverture ou la fermeture du volet, le mouvement du volet est également interrompu. Cependant, lors de la mise sous tension du projecteur, le volet s'ouvre automatiquement s'il est fermé ou n'est pas complètement ouvert.

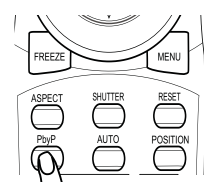


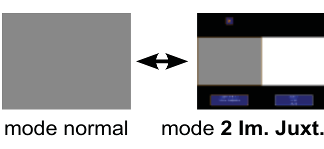
2 Im. Juxt. (Images Juxtaposées)

La fonction **2 Im. Juxt.** permet d'afficher deux signaux image différents sur un écran divisé en deux zones, une par signal. Certaines fonctions peuvent être utilisées de manière similaire au mode normal (hors du mode **2 Im. Juxt.**). Certaines fonctions ne sont accessibles que dans le mode **2 Im. Juxt.**

Lancer le mode 2 Im. Juxt.

Pour activer la fonction **2 Im. Juxt.**, presser la touche PbyP de la télécommande. Pour quitter le mode **2 Im. Juxt.**, presser la touche une nouvelle fois.

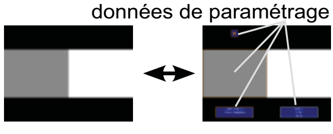




mode normal   mode **2 Im. Juxt.**

Afficher les données de paramétrage

données de paramétrage

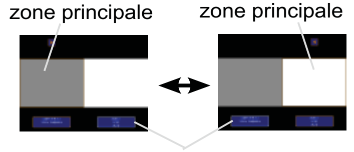


Les données de paramétrage seront affichées pendant quelques secondes lors de l'activation de la fonction **2 Im. Juxt.**. Les données affichées sont celles relatives aux signaux d'entrée pour chaque zone de l'affichage. Un cadre jaune ainsi qu'un haut-parleur figureront dans la zone principale. Les informations peuvent être affichées à l'aide des touches ▲/▼/◄/► lorsque les données de paramétrage ne sont pas à l'écran.

Modification de la zone principale

La plupart des opérations ne sont accessibles que dans la zone principale. Le signal d'entrée audio associé au signal d'entrée image pour la zone principale est considéré comme le signal d'entrée audio. La zone principale peut être modifiée à l'aide des touches ◄/► lorsque les données de paramétrage sont à l'écran.

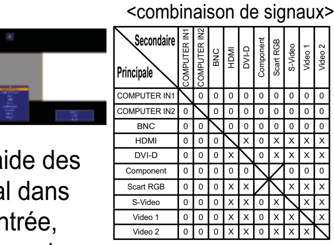
zone principale   zone principale



zone secondaire

Modification du signal d'entrée image

Presser les touches COMPUTER, VIDEO ou DIGITAL en mode **2 Im. Juxt.** pour afficher le menu de sélection du signal d'entrée. Choisir un signal à l'aide des touches ▲/▼. Si vous souhaitez modifier le signal de la zone secondaire, commencez par modifier la zone principale à l'aide des touches ◄/►. Il n'est pas possible d'afficher le même signal dans les deux zones. Pour d'autres combinaisons de signaux d'entrée, voir la table à droite. Les combinaisons marquées d'un X ne sont pas autorisées.

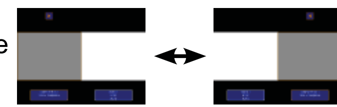


<combinaison de signaux>

Secondaire / Principale	COMPUTER IN1	COMPUTER IN2	BNC	HDMI	DVI-D	Component	Scart RGB	S-Video	Video 1	Video 2
COMPUTER IN1		0	0	0	0	0	0	0	0	0
COMPUTER IN2	0		0	0	0	0	0	0	0	0
BNC	0	0		0	0	0	0	0	0	0
HDMI	0	0	0		X	0	X	X	X	X
DVI-D	0	0	0	X		0	X	X	X	X
Component	0	0	0	0	0			0	0	0
Scart RGB	0	0	0	X	X			X	X	X
S-Video	0	0	0	X	X	0	X		X	X
Video 1	0	0	0	X	X	0	X	X		X
Video 2	0	0	0	X	X	0	X	X	X	

Utilisation de la fonction 2 Perm. Im. Juxt.

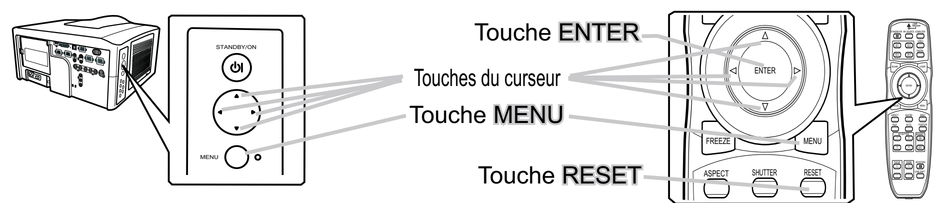
Presser MY BUTTON assigné à **2 Perm. Im. Juxt.** (📖*49*). La position des deux zones sera interchangée sans qu'aucun paramètre ne soit modifié.



REMARQUE • Certains signaux, bien qu'ils soient affichés correctement en mode normal, peuvent ne pas être affichés correctement en mode **2 Im. Juxt.**

Utiliser la fonction de menu

Ce projecteur est doté des menus suivants : IMAGE, AFFICHAGE, ENTR., INSTALLAT°, ECRAN, OPT., RÉSEAU, SECURITE et MENU COURT. Le MENU COURT comprend les fonctions les plus couramment utilisées, tandis que les autres menus sont regroupés par thème et rassemblés au sein du MENU AVANCÉ. Chacun de ces menus fonctionne sur le même principe à l'aide des touches ▲/▼/◄/►, ENTER et RESET. Les touches correspondantes sur la télécommande et le projecteur fonctionnent de la même manière.



Affichage / Disparition du menu

Pour afficher le menu, afficher sur la touche MENU. Le dernier MENU utilisé (COURT ou AVANCÉ) apparaît. L'affichage du MENU COURT est prioritaire après la mise sous tension. Pour faire disparaître le menu, afficher à nouveau sur la touche MENU.
Si vous souhaitez alterner entre le MENU COURT et le MENU AVANCÉ, sélectionnez MENU COURT/AVANCÉ dans le menu.

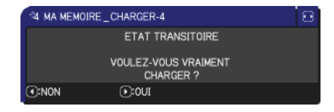




Affichages à l'écran







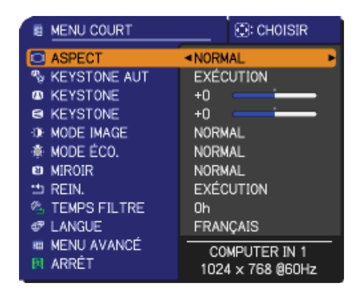
Les affichages à l'écran ont la fonction suivante

Indication	Signification
ARRÊT	La sélection de cette rubrique entraîne la disparition de l'affichage à l'écran. Cette fonction est identique à celle de la touche MENU.
RETOUR	La sélection de ce terme permet de revenir au menu précédent.
ANNULER ou NON	La sélection de ce terme annule les opérations du menu en court et le retour au menu précédent.
OK ou OUI	La sélection de ce terme exécute la fonction préparée ou entraîne le passage au menu suivant.

REMARQUE • Pour déplacer la position du menu, utilisez les touches ▲/▼/◄/► après avoir appuyé sur la touche POSITION.
• Certaines fonctions ne peuvent être exécutées lorsqu'un certain port d'entrée est sélectionné ou lorsqu'un certain signal d'entrée est affiché.
• Si vous souhaitez réinitialiser l'opération, appuyez sur la touche RESET sur la télécommande pendant l'opération. Notez que les rubriques dont les fonctions sont exécutées simultanément avec une certaine opération (par ex : LANGUE, PHASE. H etc.) ne peuvent pas être réinitialisées.
• Sans action de votre part, la boîte de dialogue disparaît automatiquement au bout de 30 secondes.

MENU COURT

A partir du MENU COURT, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous. Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



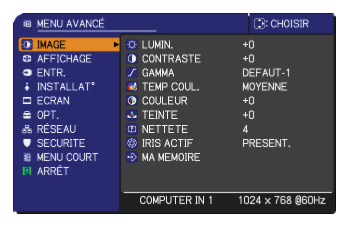
<table>
<tr><th>Rubrique</th><th>Description</th></tr>
<tr><td>ASPECT</td><td>Commuter le mode de rapport de format avec les touches ◄/►.
Se reporter à la rubrique ASPECT dans le Menu AFFICHAGE (34).</td></tr>
<tr><td>KEYSTONE AUT</td><td>Exécuter la fonction de distorsion trapézoïdale automatique avec la touche ►.
Se reporter à la rubrique KEYSTONE AUT dans le Menu INSTALLAT° (40).</td></tr>
<tr><td>KEYSTONE</td><td>Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◄/►.
Se reporter à la rubrique KEYSTONE dans le Menu INSTALLAT° (40).</td></tr>
<tr><td>KEYSTONE</td><td>Corriger la distorsion trapézoïdale horizontale avec les touches ◄/►.
Se reporter à la rubrique KEYSTONE dans le Menu INSTALLAT° (41).</td></tr>
<tr><td>MODE IMAGE</td><td>Commuter le mode d'image avec les touches ◄/►. Les modes d'image correspondent à des combinaisons de modes GAMMA et TEMP COUL. Choisir un mode approprié selon la source projectée.
→ NORMAL ⇔ CINÉMA ⇔ DYNAMIQUE ⇔ PAN. (NOIR) ←
→ JOUR ⇔ PANNE. BLANC ⇔ PANNE. (VERT) ←
<table>
<tr><th></th><th>TEMP COUL.</th><th>GAMMA</th></tr>
<tr><td>NORMAL</td><td>2 MOYENNE</td><td>1 DEFAUT</td></tr>
<tr><td>CINÉMA</td><td>3 BASSE</td><td>2 DEFAUT</td></tr>
<tr><td>DYNAMIQUE</td><td>1 HAUTE</td><td>3 DEFAUT</td></tr>
<tr><td>PAN. (NOIR)</td><td>4 HT INTENS-1</td><td>4 DEFAUT</td></tr>
<tr><td>PANNE. (VERT)</td><td>5 HT INTENS-2</td><td>4 DEFAUT</td></tr>
<tr><td>PANNE. BLANC</td><td>2 MOYENNE</td><td>5 DEFAUT</td></tr>
<tr><td>JOUR</td><td>6 HT INTENS-3</td><td>6 DEFAUT</td></tr>
</table>
• Quand la combinaison des modes GAMMA et TEMP COUL. est différente des modes préréglés ci-dessus, l'affichage sur le menu pour le MODE IMAGE est « PERSONNAL. ». Se reporter aux rubriques GAMMA et TEMP COUL. (31, 32) dans le Menu IMAGE.
• Quand cette fonction est exécutée, il se peut qu'un élément supplémentaire tel qu'une ligne, apparaisse.</td></tr>
</table>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
MODE ÉCO.	L'utilisation des touches ◄/► active/désactive le mode éco. Se reporter à la rubrique MODE ÉCO. dans le Menu INSTALLAT° (📖*41*).
MIROIR	Commuter le mode pour le statut de miroir avec les touches ◄/►. Se reporter à la rubrique MIROIR dans le Menu INSTALLAT° (📖*41*).
REIN.	Cette opération permet de réinitialiser tous les paramètres du MENU COURT sauf le TEMPS FILTRE et la LANGUE. Une boîte de dialogue s'affiche pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionner OK avec la touche ►.
TEMPS FILTRE	Le temps d'utilisation du filtre à air est affiché dans le menu. Cette opération réinitialise la minuterie du filtre qui compte le temps d'utilisation du filtre à air. Une boîte de dialogue s'affiche pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionner OK avec la touche ►. Se reporter à la rubrique TEMPS FILTRE dans le Menu OPT. (📖*48*).
LANGUE	Modifier la langue d'affichage avec les touches ◄/►. Se reporter à la rubrique LANGUE dans le Menu ECRAN (📖*42*).
MENU AVANCÉ	Appuyez sur la touche ► ou ENTER pour utiliser le menu IMAGE, AFFICHAGE, ENTR. INSTALLAT°, ECRAN, OPT., RÉSEAU ou SECURITE.
ARRÊT	Appuyez sur la touche ◄ ou ENTER pour faire disparaître le menu affiché à l'écran.

Menu IMAGE

A partir du Menu IMAGE, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous.
Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyer ensuite sur la touche ▶ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour sélectionner une rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
LUMIN.	Ajuster la luminosité avec les touches ◀/▶. Foncé ⇔ Clair
CONTRASTE	Régler le contraste avec les touches ◀/▶. Faible ⇔ Fort
GAMMA	Commuter sur le mode gamma avec les touches ▲/▼. 1 DEFAUT ⇔ 1 PERSONNAL. ⇔ 2 DEFAUT ⇔ 2 PERSONNAL. ⇔ 3 DEFAUT ⇕ ⇕ 6 PERSONNAL. 3 PERSONNAL. ⇕ ⇕ 6 DEFAUT ⇔ 5 PERSONNAL. ⇔ 5 DEFAUT ⇔ 4 PERSONNAL. ⇔ 4 DEFAUT **Pour régler PERSONNAL.** Sur sélection d'un mode dont le nom comprend PERSONNAL. et pression de la touche ▶ ou de la touche ENTER, une boîte de dialogue s'affiche pour vous aider à régler le mode. Cette fonction est utile quand on souhaite changer la luminosité de certaines tonalités. Choisir une rubrique avec les touches ◀/▶, et régler le niveau avec les touches ▲/▼. Vous pouvez afficher un modèle de test pour vérifier l'effet de votre réglage en appuyant sur la touche ENTER ou VIDEO. Chaque fois que vous appuyez sur la touche ENTER ou VIDEO, le modèle change comme ci-après. Aucun modèle ⇨ Echelle de gris (9 étapes) Rampe ⇦ Echelle de gris (15 étapes) Huit barres d'égalisation correspondent à huit tonalités du modèle de test (échelle de gris (9 étapes)) sauf la plus obscure sur l'extrémité gauche. Si vous souhaitez régler la 2ème tonalité à partir de l'extrémité gauche sur le modèle de test, utiliser la barre de réglage d'égalisation « 1 ». La tonalité la plus obscure sur l'extrémité gauche du modèle de test ne peut pas être contrôlée avec aucune des barres de réglage d'égalisation. • Quand cette fonction est exécutée, des lignes ou autres distorsions peuvent apparaître.

(suite à la page suivante)

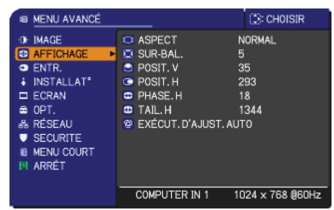
Rubrique	Description
TEMP COUL.	Commuter le mode de température de couleur avec les touches ▲/▼. 1 HAUTE⇔1 PERSONNAL.⇔2 MOYENN⇔2 PERSONNAL.⇔3 BASSE ⇕ ⇕ 6 PERSONNAL. 3 PERSONNAL. ⇕ ⇕ 6 HT INTENS-3 4 HT INTENS--1 ⇕ ⇕ 5 PERSONNAL. ⇔ 5 HT INTENS--2 ⇔ 4 PERSONNAL. **Pour régler PERSONNAL.** Sur sélection d'un mode dont le nom comprend PERSONNAL. et pression de la touche ► ou de la touche ENTER, une boîte de dialogue s'affiche pour vous aider à régler les options OFFSET et GAIN du mode sélectionné. Les réglages OFFSET changent l'intensité de la couleur sur toutes les tonlités du modèle de test. Les réglages de GAIN influencent principalement l'intensité de la couleur sur les tonalités plus lumineuses du modèle de test. Choisir l'option à régler avec les touches ◄/► , et régler le niveau avec les touches ▲/▼. Vous pouvez afficher un modèle de test pour vérifier l'effet de votre réglage en appuyant sur la touche ENTER ou VIDEO. Chaque fois que vous appuyez sur la touche ENTER ou VIDEO, le modèle change comme ci-après. Aucun modèle ⇨ Echelle de gris (9 étapes) Rampe ⇦ Echelle de gris (15 étapes) • Quand cette fonction est exécutée, des lignes ou autres distorsions peuvent apparaître.
COULEUR	Régler l'intensité de la couleur d'ensemble avec les touches ◄/►. Faible ⇔ Forte • Vous pouvez sélectionner cette rubrique uniquement pour un signal vidéo, s-vidéo, composant vidéo, HDMI, ou DVI-D lorsque VIDEO est sélectionné dans la rubrique FORMAT NUMÉRIQUE (📖37).
TEINTE	Régler la teinte avec les touches ◄/►. Rougeâtre ⇔ Verdâtre • Vous pouvez sélectionner cette rubrique uniquement pour un signal vidéo, s-vidéo, composant vidéo, HDMI, ou DVI-D lorsque VIDEO est sélectionné dans la rubrique FORMAT NUMÉRIQUE (📖37).
NETTETE	Régler la netteté avec les touches ◄/► . Faible ⇔ Forte • Des bruits et/ou un clignotement passager de l'écran peuvent être remarqués lors des réglages. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.

(suite à la page suivante)

<table>
<tr><th>Rubrique</th><th>Description</th></tr>
<tr><td>IRIS ACTIF</td><td>Modifier le mode de contrôle de l'iris actif avec les touches ▲/▼.
PRESENT. ⇔ THÉATRE ⇔ MANUEL
⇧_________________⇧
<table>
<tr><th></th><th>Fonction</th></tr>
<tr><td>PRESENT.</td><td>L'iris actif affiche les meilleures images de présentation aussi bien dans des éclairages sombres que des éclairages lumineux.</td></tr>
<tr><td>THÉATRE</td><td>L'iris actif affiche les meilleures images de théâtre aussi bien dans des éclairages sombres que des éclairages lumineux.</td></tr>
<tr><td>MANUEL</td><td>La luminosité de l'iris actif est fixe (0: sombre – 7 : lumineux)</td></tr>
</table>
• Il est possible que l'écran scintille quand les modes PRESENT. ou THÉATRE sont sélectionnés. Dans ce cas, sélectionner MANUEL.</td></tr>
<tr><td>MA MEMOIRE</td><td>Ce projecteur a 4 mémoires pour le réglage des données (pour chacune des rubriques du Menu IMAGE).
Sélectionner une fonction avec les touches ▲/▼ et exécuter-la en appuyant sur la touche ► ou ENTER.
ENREG.-1 ⇔ ENREG.-2 ⇔ ENREG.-3 ⇔ ENREG.-4
CHARGER-4 ⇔ CHARGER-3 ⇔ CHARGER-2 ⇔ CHARGER- 1
<u>ENREG.-1, ENREG.-2, ENREG.-3, ENREG.-4</u>
L'exécution d'une fonction ENREG. enregistre les données courantes d'ajustement dans la mémoire correspondant au numéro compris dans le nom de la fonction.
• Ne pas oublier que les données courantes enregistrées d'une mémoire seront perdues lors de l'enregistrement de nouvelles données dans cette mémoire.
<u>CHARGER-1, CHARGER-2, CHARGER-3, CHARGER-4</u>
L'exécution d'une fonction CHARGER charge les données de la mémoire dont le numéro correspond à celui du nom de la fonction, et ajuste automatiquement l'image en fonction des données.
• Les fonctions CHARGER dont la mémoire correspondante est vide sont ignorées.
• Ne pas oublier que les paramètres ajustés courants seront perdus lors du chargement de données. Si vous souhaitez conserver les paramètres courants, enregistrez-les avant d'exécuter une fonction CHARGER.
• Vous pourrez remarquer des bruits et un clignotement passager de l'écran lorsque les données seront chargées. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.
• Les fonctions CHARGER peuvent également être exécutées par la touche MY MEMORY qui peut être paramétrée avec la rubrique MA TOUCHE dans le Menu OPT. (📖49).</td></tr>
</table>

Menu AFFICHAGE

Avec le Menu AFFICHAGE, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous.
Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyer ensuite sur la touche ► du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour sélectionner la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



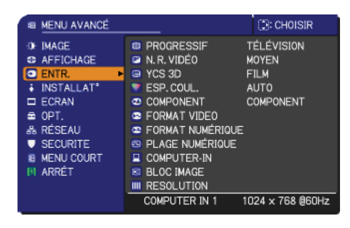
Rubrique	Description
ASPECT	Commuter le mode de rapport de format avec les touches ▲/▼. **Pour un signal informatique** NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10* ⇔ PETIT* ⇔ NATIF* ⇔ PLEIN* **Pour un signal HDMI ou DVI-D** NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10* ⇔ 14:9 ⇔ PETIT* ⇔ NATIF* ⇔ PLEIN* **Pour les signaux vidéo, s-vidéo ou de composants vidéo** 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10* ⇔ 14:9 ⇔ PETIT* ⇔ NATIF* ⇔ PLEIN* **Pour aucun signal** 4:3 (fixe, à l'exception de CP-WX11000) / PLEIN (fixe, CP-WX11000) • *16:10 / PLEIN : CP-WX11000 uniquement. NATIF : sauf CP-X10000. PETIT : sauf CP-WX11000. • Le mode NORMAL conserve le rapport de format initial du signal.
SUR-BAL.	Ajuster le taux de surbalayage avec les touches ◄/►. Petit (il agrandit la taille de l'image) ⇔ Grand (il réduit la taille de l'image) • Vous pouvez sélectionner cette rubrique uniquement pour un signal vidéo, s-vidéo, composant, HDMI, ou DVI-D lorsque VIDEO est sélectionné dans la rubrique FORMAT NUMÉRIQUE (📖**37**). • Si ce réglage est trop grand, l'image risque d'être dégradée sur les bords du cadre de l'image. Dans ce cas, faire un réglage plus petit.
POSIT.V	Ajuster la position verticale avec les touches ◄/►. Vers le bas ⇔ Vers le haut • Un réglage excessif de la position verticale peut provoquer l'apparition de parasites à l'écran. Dans ce cas, réinitialiser la position verticale sur son paramétrage par défaut. Appuyer sur la touche RESET quand la POSIT.V est sélectionnée pour réinitialiser la POSIT.V sur le paramétrage par défaut. • Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo, signal s-vidéo, ou signal de composant d'entrée 480i@60 ou 576i@50 l'étendue de l'ajustement dépend du paramétrage du SUR-BAL. (📖***ci-dessus***). Il n'est pas possible de procéder à un réglage quand le SUR-BAL. est à 10. • Cette rubrique ne peut être sélectionnée pour un signal HDMI ou DVI-D.
POSIT.H	Ajuster la position horizontale avec les touches ◄/►. Droite ⇔ Gauche • Un réglage excessif de la position horizontale peut provoquer l'apparition de parasites à l'écran. Dans ce cas, réinitialiser la position horizontale sur son paramétrage par défaut. Appuyer sur la touche RESET quand la POSIT.H est sélectionnée pour réinitialiser la POSIT.H sur le paramétrage par défaut. • Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo, signal s-vidéo, ou signal de composant d'entrée 480i@60 ou 576i@50, l'étendue de l'ajustement dépend du paramétrage du SUR-BAL. (📖***ci-dessus***). Il n'est pas possible de procéder à un réglage quand le SUR-BAL. est à 10. • Cette rubrique ne peut être sélectionnée pour un signal HDMI ou DVI-D.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
PHASE.H	Ajuster la phase horizontale pour éliminer le scintillement avec les touches ◄/►. Droite ⬄ Gauche • Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal d'ordinateur ou un signal de composant vidéo. (à l'exception d'une entrée 480i@60, 576i@50, SCART RGB).
TAIL.H	Ajuster la taille horizontale avec les touches ◄/►. Grande ⬄ Petite • Cette rubrique peut uniquement être sélectionnée pour un signal d'ordinateur. • Si ce réglage est excessif, l'image risque de ne pas s'afficher correctement. Dans ce cas, réinitialiser le réglage en appuyant sur la touche RESET sur la télécommande durant cette opération.
EXÉCUT. D'AJUST. AUTO	La sélection de cette rubrique active la fonction de réglage automatique. **Pour un signal informatique** La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement. S'assurer que la fenêtre d'application est paramétrée sur sa taille maximale avant de tenter d'utiliser cette fonction. Si l'image est sombre, elle risque encore d'être mal réglée. Utiliser une image claire pour faire le réglage. **Pour un signal vidéo et un signal s-vidéo** Le format vidéo optimal pour les signaux d'entrée respectifs sera sélectionné automatiquement. Cette fonction est disponible uniquement quand AUTO est sélectionné pour la rubrique FORMAT VIDEO dans le Menu ENTR. (📖*37*). La position verticale et la position horizontale seront paramétrées automatiquement par défaut. **Pour un signal vidéo de composante** La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement sur le paramétrage par défaut. • La fonction de réglage automatique prend environ 10 secondes. Remarquer aussi qu'il risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées. Quand cette fonction est exécutée pour un signal vidéo, certains éléments supplémentaires tels qu'une ligne peuvent apparaître à l'extérieur de l'image. • Les éléments réglés au moyen de cette fonction peuvent varier quand DETAIL ou DESACTI. est sélectionné pour la rubrique AJUSTMT AUTO de la rubrique SERVICE du Menu OPT. (📖*50*).

Menu ENTR.

A partir du Menu ENTR. vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous.
Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyer ensuite sur la touche ▶ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour sélectionner la rubrique.
Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
PROGRESSIF	Activer le mode progressif avec les touches ▲/▼. TÉLÉVISION ⇔ FILM ⇔ DESACTI. ⇧____________________⇧ • Cette fonction n'est exécutée que pour un signal entrelacé à l'entrée VIDEO 1, VIDEO 2 ou S-VIDEO et pour les signaux 480i@60, 576i@50 ou 1080i@50/60 à l'entrée Composant, HDMI ou DVI-D. • Quand TÉLÉVISION ou FILM est sélectionné, l'image affichée sur l'écran est plus nette. Le mode FILM est adaptable au système de conversion 2-3 Pull Down. Mais celui-ci peut être la cause de défauts (par exemple, des lignes irrégulières) sur l'image lorsqu'un objet se déplace rapidement. Dans ce cas, sélectionner DESACTI., même si l'image affichée à l'écran peut perdre de sa netteté.
N.R.VIDÉO	Activer le mode de réduction de bruit avec les touches ▲/▼. HAUT ⇔ MOYEN ⇔ BAS ⇧____________________⇧ • Cette fonction n'est exécutée que pour l'entrée VIDEO 1, VIDEO 2 ou S-VIDEO et pour les signaux 480i@60, 576i@50, ou 1080i@50/60 à l'entrée Composant, HDMI ou DVI-D. • Si cette fonction est excessive, il arrive que l'image soit légèrement dégradée.
YCS 3D	Activer le mode YCS 3D avec les touches ▲/▼. REPOS ⇔ FILM ⇔ DESACTI. ⇧____________________⇧ • Cette fonction est utilisable uniquement avec une entrée VIDEO 1 ou VIDEO 2 de type NTSC, et PAL. • Le mode FILM est utilisé pour des séquences très dynamiques telles que des films et le mode REPOS est utilisé pour des séquences très peu dynamiques ou complètement statiques telles que des diapositives.
ESP. COUL.	Activer le mode d'espace couleur avec les touches ▲/▼. AUTO ⇔ RGB ⇔ SMPTE240 ⇔ REC709 ⇔ REC601 ⇧____________________⇧ • Cette rubrique peut uniquement être sélectionnée pour un signal RGB ou un signal de composants vidéo (sauf 480i@60, 576i@50 et SCART RGB). • En mode AUTO, le mode optimal est automatiquement sélectionné. • L'opération AUTO pourrait ne pas s'appliquer correctement à quelques signaux. Dans ce cas, il pourrait être une bonne idée de sélectionner un mode approprié excepté AUTO.

(suite à la page suivante)

<table>
<tr><th>Rubrique</th><th>Description</th></tr>
<tr><td>COMPONENT</td><td>Modifier la fonction du port Composant (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) avec les touches ▲/▼.
COMPONENT ⇔ SCART RGB
Quand SCART RGB est sélectionné, les ports Composant (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) et VIDEO 1 fonctionnent comme des ports SCART RGB. Un adaptateur SCART ou un câble SCART est nécessaire pour l'entrée de signaux SCART RGB dans le projecteur. Pour plus de détails, contacter votre revendeur.</td></tr>
<tr><td>FORMAT VIDEO</td><td>Paramètre le format vidéo pour le port S-VIDEO, VIDEO 1 et le port VIDEO 2.
(1) Sélectionner le port d'entrée avec les touches ▲/▼.
(2) Commuter le mode pour le format vidéo avec les touches ◄/►.
AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM
⇦ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 ⇦
• Cette fonction est exécutée uniquement pour un signal vidéo provenant du port VIDEO 1, VIDEO 2 ou du port S-VIDEO.
• En mode AUTO, le mode optimal est automatiquement sélectionné.
• Il peut arriver cependant que l'opération en mode AUTO ne fonctionne pas de manière satisfaisante avec certains signaux. Si l'image devient instable (par exemple une image irrégulière, un manque de couleur), sélectionner le mode en fonction du signal d'entrée.</td></tr>
<tr><td>FORMAT NUMÉRIQUE</td><td>Ajustez le format vidéo pour le port HDMI et le port DVI-D.
(1) Sélectionner le port d'entrée avec les touches ▲/▼.
(2) L'utilisation des touches ◄/► permet de basculer le format numérique.
AUTO ⇔ VIDEO ⇔ COMPUTER
⇧______________________⇧
<table><tr><th></th><th>Fonction</th></tr><tr><td>AUTO</td><td>Sélection automatique du mode optimal.</td></tr><tr><td>VIDEO</td><td>Utilisable pour des signaux DVD</td></tr><tr><td>COMPUTER</td><td>Adapté aux signaux d'ordinateur</td></tr></table>• Si COMPUTER est sélectionné, COULEUR, TEINTE, SUR-BAL. ne peuvent pas être sélectionnés.</td></tr>
</table>

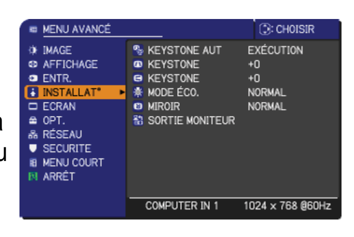
(suite à la page suivante)

<table>
<tr><th>Rubrique</th><th>Description</th></tr>
<tr><td>PLAGE NUMÉRIQUE</td><td>(1) Sélectionner le port d'entrée avec les touches ▲/▼.
(2) L'utilisation des touches du curseur ◄/► permet de commuter le mode du signal numérique.
AUTO ⇔ NORMAL ⇔ ÉLARGI
⇧______________________⇧
<table>
<tr><th></th><th>Fonction</th></tr>
<tr><td>AUTO</td><td>Sélection automatique du mode optimal.</td></tr>
<tr><td>NORMAL</td><td>Utilisable pour des signaux DVD (16-235)</td></tr>
<tr><td>ÉLARGI</td><td>Adapté aux signaux d'ordinateur (0-255)</td></tr>
</table>
• Si le contraste de l'image sur l'écran est trop fort ou trop faible, essayer de trouver un autre mode plus adéquat.</td></tr>
<tr><td>COMPUTER-IN</td><td>Paramètre le type de signal d'entrée d'ordinateur pour le port COMPUTER IN.
(1) Sélectionner le port COMPUTER IN à paramétrer avec les touches ▲/▼.
(2) Utilisez les touches ◄/► pour sélectionner le type de signal d'entrée d'ordinateur.
• La sélection du mode AUTO vous permet de faire entrer un signal sync sur G ou un signal de composante depuis le port.
• En mode AUTO, l'image peut être déformée avec certains signaux d'entrée. Dans ce cas, débrancher le connecteur de signal pour vous assurer qu'aucun signal n'est reçu et sélectionner SYNC ON G DESACTI., puis rebrancher le signal.</td></tr>
<tr><td>BLOC IMAGE</td><td>Paraméter la fonction de verrou de cadre comme activée ou désactivée pour chaque port.
(1) Sélectionner le port d'entrée avec les touches ▲/▼.
(2) Activer/désactiver la fonction de verrou de cadre avec les touches ◄/►.
ACTIVE ⇔ DESACTI.
• L’accès à cette rubrique n’est possible que pour un signal de fréquence verticale de 50 à 60 Hz.
• Si vous sélectionnez ACTIVE, les images en mouvement sont meilleures.
• Avec cette fonction, il arrive que l'image soit légèrement dégradée. Dans ce cas, sélectionner DESACTI.</td></tr>
</table>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
RESOLUTION	La résolution des signaux d'entrée pour COMPUTER IN1, COMPUTER IN2 et BNC peut être réglée sur ce projecteur. (1) Dans le Menu ENTR., choisir RESOLUTION avec les touches ▲/▼ et appuyer sur la touche ►. Le Menu RESOLUTION va s'afficher. (2) Dans le menu RESOLUTION choisir la résolution à laquelle vous souhaitez afficher avec les touches ▲/▼. AUTO va paramétrer une résolution appropriée au signal d'entrée. (3) Appuyer sur la touche ► ou ENTER en choisissant la résolution STANDARD et vous réglerez automatiquement les positions horizontales et verticales, la phase d'horloge et la taille horizontale. La boîte de dialogue ENTR. INFOS (📖55) s'affichera. (4) Pour paramétrer une résolution personnalisée, utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner PERSONNAL. La RÉSOLUTION PERSONNALISÉE. s'affichera. Paramétrer les résolutions horizontales (HORIZONTAL) et verticales (VERTICAL) avec les touches ▲/▼/◄/►, bien que toutes les résolutions ne soient pas garanties avec cette fonction. (5) Pour enregistrer les paramètres, placer le curseur sur le chiffre le plus à droite et appuyer sur la touche ►. Les positions horizontales et verticales, la phase d'horloge et la taille horizontale seront automatiquement réglées. Après que la boîte de dialogue ENTR. INFOS (📖55) a été affichée pendant environ 10 secondes, l'écran revient au menu RESOLUTION en affichant la résolution modifiée. (6) Pour retourner à la résolution précédente sans enregistrer les modifications, placer le curseur sur le chiffre le plus à gauche et appuyer sur la touche ◄. L'écran va revenir au menu RESOLUTION en affichant la résolution précédente. • Cette fonction peut ne pas s'appliquer correctement à certaines images.

Menu INSTALLAT°



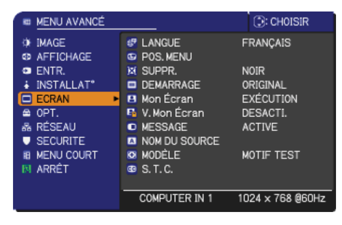
A partir du Menu INSTALLAT°, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous.
Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyer ensuite sur la touche ► du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour sélectionner une rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.

Rubrique	Description
KEYSTONE AUT	La sélection de cette rubrique active la correction automatique des distorsions trapézoïdales. Le projecteur corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale verticale résultant de l'angle d'installation (avant/arrière). Cette fonction sera exécutée une seule fois quand sélectionnée dans le menu. Quand l'inclinaison du projecteur a été modifiée, exécuter à nouveau cette fonction. • La plage de réglage de cette fonction varie selon les entrées. Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées. • Lorsque INVERS.V ou INVERS.H&V est sélectionné dans la rubrique MIROIR du Menu INSTALLAT°., il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante lorsque le projecteur est incliné ou orienté vers le bas. • Cette fonction peut être excessive lorsque le réglage du zoom est configuré sur TELE (focale téléphoto). Cette fonction doit être utilisée autant que possible avec le zoom réglé sur LARGE (focale grand angle). • Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas lorsque le projecteur est à l'horizontale (environ ±3°). • Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le projecteur est incliné aux alentours de ±30 degrés. • Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement vertical de l'objectif n'est pas réglé totalement en haut (ou pas totalement en bas uniquement pour l'objectif de type USL-801 en option (📖*51*)). • Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement horizontal de l'objectif n'est pas réglé au centre. • Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (📖*64*).
KEYSTONE	Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◄/►. Raccourci le bas de l'image ⇔ Raccourci le haut de l'image • La plage de réglage de cette fonction varie en fonction des entrées. Il se peut que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées. • Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement horizontal de l'objectif n'est pas réglé au centre. • Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (📖*64*).

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
KEYSTONE	Corriger la distorsion trapézoïdale horizontale avec les touches ◄/►. Raccourci le côté gauche de l'image ⇔ Raccourci le côté droit de l'image • La plage de réglage de cette fonction varie selon les entrées. Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées. • Cette fonction peut être excessive lorsque le réglage du zoom est configuré sur TELE (focale téléphoto). Cette fonction doit être utilisée autant que possible avec le zoom réglé sur LARGE (focale grand angle). • Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement vertical de l'objectif n'est pas réglé totalement en haut (ou pas totalement en bas uniquement pour l'objectif de type USL-801 en option (📖*51*)). • Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (📖*64*).
MODE ÉCO.	L'utilisation des touches ▲/▼ active/désactive le mode éco. NORMAL ⇔ ÉCO • Quand le mode ÉCO est activé, le bruit acoustique et la luminosité de l'écran sont réduits.
MIROIR	Sélectionner le statut du miroir avec les touches ▲/▼. NORMAL ⇔ INVERS.H ⇔ INVERS.V ⇔ INVERS.H&V Si le Détecteur de transition est ACTIVE et que le statut du MIROIR est modifié, l'Alarme du Détecteur de transition (📖*64*) s'affiche quand le projecteur est redémarré après une mise hors tension de l'interrupteur d'alimentation. • Lorsque "MIROIR" est réglé sur "INVERS.V", l'écran est retourné après la disparition de la boîte de dialogue du menu.
SORTIE MONITEUR	La combinaison entre une image à l'écran et une sortie à partir de MONITOR OUT peut être mise en place par l'intermédiaire de ce menu. L'image venant du port sélectionné en (2) est dirigée vers MONITOR OUT pendant que l'image venant du port choisi en (1) est à l'écran. (1) Choisir un port d'entrée image à l'aide des touches ▲/▼. • Choisir PAUSE pour sélectionner le signal de sortie en provenance du port MONITOR OUT en mode pause. (2) Choisir l'un des ports COMPUTER IN ou BNC à l'aide des touches ◄/►. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⮤ DESACTI. ⇔ BNC ⮥ • DESACTI. désactive le port MONITOR OUT.

Menu ECRAN



A partir du Menu ECRAN, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous.
Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyer ensuite sur la touche ► du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER de la télécommande pour sélectionner la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.

<table>
<tr><th>Rubrique</th><th>Description</th></tr>
<tr><td>LANGUE</td><td>Changer la langue d'affichage sur écran avec les touches ▲/▼/◄/►.</td></tr>
<tr><td>POS. MENU</td><td>Ajuster la position du menu avec les touches ▲/▼/◄/►.
Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche MENU de la télécommande ou n'effectuer aucune opération pendant environ 10 secondes.</td></tr>
<tr><td>SUPPR.</td><td>Sélectionner le mode pour l'écran blanc avec les touches ▲/▼.
L'écran blanc est un écran pour la fonction d'écran blanc temporaire (📖26). On peut l'afficher en appuyant sur la touche BLANK de la télécommande.
Mon Écran ⇔ ORIGINAL ⇔ BLEU ⇔ BLANC ⇔ NOIR
<table><tr><th></th><th>Fonction</th></tr><tr><td>Mon Écran</td><td>L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (📖44).</td></tr><tr><td>ORIGINAL</td><td>Ecran préréglé comme écran standard.</td></tr><tr><td>BLEU, BLANC, NOIR</td><td>Ecrans simples dans chaque couleur.</td></tr></table>• Pour éviter de laisser une image résiduelle sur l'écran, l'écran Mon Écran ou l'écran ORIGINAL deviendront un écran simple noir après quelques minutes.</td></tr>
</table>

(suite à la page suivante)

<table>
<tr><th>Rubrique</th><th>Description</th></tr>
<tr><td>DEMARRAGE</td><td>Activer le mode pour l'écran de démarrage avec les touches ▲/▼.
L'écran de démarrage est un écran affiché quand aucun signal ou un signal adéquat est détecté.
Mon Écran ⇔ ORIGINAL ⇔ DESACTI.
⇑_______________________________⇑
<table>
<tr><th></th><th>Fonction</th></tr>
<tr><td>Mon Écran</td><td>L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (44).</td></tr>
<tr><td>ORIGINAL</td><td>Ecran préréglé comme écran standard.</td></tr>
<tr><td>DESACTI.</td><td>Ecran simple noir.</td></tr>
</table>
• Pour éviter de laisser une image résiduelle sur l'écran, l'écran Mon Écran ou l'écran ORIGINAL deviendront un écran SUPPR. (26) après quelques minutes. Si l'écran SUPPR. est également l'écran Mon Écran ou ORIGINAL, l'écran simple noir sera utilisé à la place.
• Lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (62), DÉMARRAGE est fixé sur Mon Écran.</td></tr>
</table>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
Mon Écran	Cette rubrique sert à la capture d'une image à utiliser comme image de Mon Écran pour l'écran SUPPR. et l'écran DEMARRAGE. Afficher l'image à capturer avant d'exécuter la procédure suivante. 1. Sur sélection de cette rubrique la boîte de dialogue intitulée « Mon Écran » s'affiche. Elle vous demandera si vous souhaitez commencer la capture de l'image à partir de l'écran actuel. Attendre que l'image cible s'affiche et appuyer sur la touche ENTER ou VIDEO sur la télécommande quand l'image s'affiche. L'image sera gelée et le cadre de capture apparaîtra. Pour terminer cette opération, appuyer sur la touche RESET ou COMPUTER sur la télécommande. 2. Ajuster la position du cadre avec les touches ▲/▼/◄/►. Déplacer le cadre sur la position de l'image que vous souhaitez utiliser. Pour certains signaux d'entrée le cadre ne pourra pas être déplacé. Pour commencer l'enregistrement, appuyer sur la touche ENTER ou VIDEO sur la télécommande. Pour rétablir l'écran et retourner à la boîte de dialogue précédente, appuyer sur la touche RESET ou COMPUTER sur la télécommande. L'enregistrement prendra quelques minutes. Une fois l'enregistrement terminé, l'écran enregistré et le message **« L'enregistrement de Mon Écran est terminé. »** s'afficheront pendant quelques secondes. Si l'enregistrement échoue, le message **« Une erreur de capture s'est produite. Veuillez essayer à nouveau. »** s'affichera. • Cette rubrique ne peut être sélectionnée pour un signal HDMI ou DVI-D. • Cette fonction n'est pas disponible quand ACTIVE est sélectionné sur la rubrique V. Mon Écran (📖*ci-dessous*). • Cette fonction ne peut être sélectionnée lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (📖*62*).
V. Mon Écran	Activer/désactiver la fonction V. Mon Écran avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI. Quand ACTIVE est sélectionné, la rubrique Mon Écran est verrouillée. Utiliser cette fonction pour protéger le réglage actuel de Mon Écran. • Cette fonction ne peut être sélectionnée lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (📖*62*).

(suite à la page suivante)

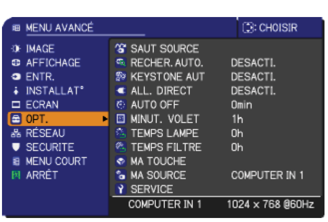
Rubrique	Description
MESSAGE	Activer/désactiver la fonction de message avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI. Lorsque le mode ACTIVE est sélectionné, les fonctions de message suivantes sont activées. « AUTO EN COURS » pendant le réglage automatique « PAS D'ENTREE DETECTEE » « SYNCHRO HORS PORTEE » « FRÉQUENCE DE BALAYAGE INSTABLE » « Recherche ... » en cas de recherche d'un signal d'entrée « Détection ... » quand un signal d'entrée est détecté L'indication du signal d'entrée affiché par changement L'indication du rapport de format affiché par changement L'indication du MODE IMAGE affiché par changement L'indication de l'IRIS ACTIF affiché par changement L'indication de MA MEMOIRE affichée par changement Les indications « REPOS » et « II » quand on appuie sur la touche FREEZE pendant que l'écran est bloqué. • Il faut se rappeler si l'image est bloquée quand vous choisissez DESACTI. Il ne faut pas confondre l'état de repos avec un dysfonctionnement (📖*25*).
NOM DU SOURCE	On peut attribuer un nom à chacun des ports d'entrée de ce projecteur. (1) Sélectionner NOM DU SOURCE avec les touches ▲/▼ du Menu ECRAN et appuyer sur la touche ▶. Le menu NOM DU SOURCE s'affichera. (2) Sélectionner le port auquel attribuer un nom avec les touches ▲/▼ du menu NOM DU SOURCE et appuyer sur la touche ▶. La partie droite du menu est vierge tant qu'un nom n'est pas spécifié. La fenêtre de dialogue NOM DU SOURCE s'affichera. (3) Le nom actuel s'affichera sur la première ligne. Choisir et saisir les caractères avec les touches ▲/▼/◀/▶ et la touche ENTER ou VIDEO. La touche RESET peut être utilisée pour effacer 1 caractère à la fois. Si vous déplacez le curseur sur SUPPRIMER ou TOUT EFFACER sur l'écran et appuyez sur la touche ENTER ou VIDEO, 1 ou tous les caractères seront également effacés. Le nom peut utiliser 16 caractères au maximum. (4) Modifier un caractère déjà saisi avec la touche ▲ pour déplacer le curseur sur la première ligne et déplacer le curseur sur le caractère à changer avec les touches ◀/▶. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche ENTER ou VIDEO. Suivre ensuite la même procédure que décrite au point (3) ci-dessus. (5) Terminer la saisie du texte en déplaçant le curseur sur OK sur l'écran et appuyer sur la touche ENTER ou VIDEO. Pour retourner au nom précédent sans enregistrer les modifications, déplacer le curseur sur ANNULER sur l'écran et appuyer sur la touche ENTER ou VIDEO.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
MODÈLE	Sélectionnez le modèle à l'aide des touches ▲/▼. Appuyez sur la touche ► pour afficher le modèle sélectionné et appuyez sur la touche ◄ pour faire disparaître l'écran affiché. Le dernier modèle sélectionné s'affiche lorsque vous appuyez sur MY BUTTON allouée à la fonction MODÈLE (📖49). MOTIF TEST ⇔ GUIDES1 GUIDES4 ⇔ GUIDES3 ⇔ GUIDES2
S.T.C. (Closed Caption)	Le S.T.C. est une fonction permettant d'afficher une transcription ou le dialogue de la portion audio d'une vidéo, de fichiers ou d'autres fichiers de présentation ou audio. Pour utiliser cette fonction, il est nécessaire de disposer d'une source vidéo au format NTSC ou d'une source composant vidéo au format 480i@60 prenant en charge la fonction S.T.C. Il arrive qu'elle ne fonctionne pas correctement, en fonction de l'équipement ou de la source du signal. Dans ce cas, désactivez la fonction S.T.C. **AFFICHER** Sélectionnez le paramètre AFFICHER S.T.C. à partir des options suivantes à l'aide des touches ▲/▼. DESACTI. ⇔ ACTIVE DESACTI. : S.T.C. est désactivée ACTIVE : S.T.C. est activée • Les légendes ne peuvent être affichées lorsque le menu à l'écran est actif. • Le S.T.C. est une fonction permettant d'afficher le dialogue, une narration et/ou des effets sonores d'un programme télévisé ou d'une autre source vidéo. La disponibilité de S.T.C. dépend des chaînes et/ou du contenu. **MODE** Sélectionnez le paramètre MODE S.T.C. à partir des options suivantes à l'aide des touches ▲/▼. TITRE ⇔ TEXTE TITRE : pour afficher les sous-titres TEXTE : Pour afficher les données de texte, relatives à des informations complémentaires telles que des reportages d'actualité ou un guide de programmes TV. Ces informations recouvrent l'intégralité de l'écran. Tous les programmes S.T.C. ne disposent pas d'informations sous forme de texte. **CANAUX** Sélectionnez le paramètre CANAUX S.T.C. à l'aide des touches ▲/▼ à partir des options suivantes. 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 1: Canal 1, canal / langue primaire 2: Canal 2 3: Canal 3 4: Canal 4 Les données relatives aux canaux dépendent du contenu. Certains canaux peuvent être utilisés pour une langue secondaire ou rester vides.

Menu OPT.

A partir du Menu OPT., vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous.
Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyer ensuite sur la touche ► du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour sélectionner une rubrique, à l'exception des rubriques TEMPS LAMPE et TEMPS FILTRE. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
SAUT SOURCE	Le port paramétré sur "SAUT" est ignoré au cours des recherches effectuées via la fonction RECHER.AUTO. (📖***ci-dessous***) ou les touches COMPUTER, VIDÉO ou NUMÉRIQUE (📖***22***). (1) Choisissez un port d'entrée d'image à l'aide des touches ▲/▼. (2) Activez/désactivez la fonction SOURCE SKIP à l'aide des touches ◄/►. NORMAL ⇔ SAUT • Ce paramètre "SAUT" n'est pas disponible lors de la spécification d'un certain port d'entrée à l'aide de la touche MY SOURCE.
RECHER. AUTO.	Activer/désactiver la fonction de recherche automatique de signal avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI. Lorsque ACTIVE est sélectionné, le projecteur fait automatiquement le tour des ports d'entrée pour détecter un signal, dans l'ordre suivant. La recherche démarre à partir du port courant. Puis, lorsqu'il détecte un signal d'entrée, le projecteur arrête de chercher et affiche l'image. COMPUTER IN1 ⇨ COMPUTER IN2 ⇨ BNC ⇨ HDMI ⇨ DVI-D VIDEO 2 ⇦ VIDEO 1 ⇦ S-VIDEO ⇦ COMPONENT • Le port paramétré sur "SAUT" est ignoré pendant les recherches initiées via la fonction RECHER.AUTO. (📖***au-dessus***).
KEYSTONE AUT	Activer/désactiver la fonction de distorsion trapézoïdale automatique avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI. ACTIVE : La distorsion trapézoïdale automatique s'activera dès que l'inclinaison du projecteur sera modifiée. DESACTI. : Cette fonction est désactivée. Exécuter la fonction KEYSTONE AUT dans le menu INSTALLAT° pour avoir une correction de distorsion trapézoïdale automatique. • Si le projecteur est suspendu au plafond, cette fonction n'opérera pas correctement. La régler alors sur DESACTI. • Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (📖***22***).

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
ALL. DIRECT	Activer/désactiver la fonction ALL. DIRECT avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI. Lorsque ACTIVE est défini, la lampe du projecteur est automatiquement activée sans effectuer la procédure habituelle (📖*19*), uniquement lorsque le projecteur est alimenté après une coupure de courant qui s'est produite alors que la lampe était allumée. • Cette opération ne fonctionne pas si le projecteur est alimenté alors que la lampe est éteinte. • Après avoir allumé la lampe à l'aide de la fonction ALL. DIRECT, le projecteur est éteint si aucune entrée ou aucune opération n'est détectée au bout d'environ 30 minutes, même si la fonction AUTO OFF (📖***ci-dessous***) n'est pas activée.
AUTO OFF	Spécifier le temps de décompte pour la mise hors tension automatique du projecteur avec les touches ▲/▼. Long (max 99 minutes) ⇔ Court (min. 0 minute = DESACTI.) Quand le temps spécifié est 0, la mise hors tension automatique n'a pas lieu. Quand le temps est spécifié entre 1 et 99 et si ce temps s'écoule sans qu'il n'y ait eu de signal ou seulement un signal non conforme, la lampe du projecteur s'éteindra. Si une touche du projecteur ou de la télécommande est pressée, ou bien si une commande (à l'exception des commandes get) est transmise au port CONTROL pendant la période correspondante, le projecteur ne sera pas mis hors tension. Se reporter à la section « Mise hors tension » (📖*20*).
MINUT. VOLET	A l'aide des touches ▲/▼, réglez la minuterie de mise hors tension automatique du projecteur après la fermeture du volet. 1h ⇔ 3h ⇔ 6h • Le volet s'ouvre automatiquement lorsque le projecteur est remis sous tension.
TEMPS LAMPE	Le temps de lampe correspond au temps d'utilisation de la lampe, écoulé depuis la dernière réinitialisation. C'est affiché dans le Menu OPT. En appuyant sur la touche RESET sur la télécommande ou sur la touche ▶ du projecteur, une boîte de dialogue s'affiche. Pour réinitialiser le temps de lampe, sélectionner OK avec la touche ▶. ANNULER ⇨ OK • Réinitialiser le temps de lampe seulement lorsque vous avez remplacé la lampe. Ceci permet d'avoir une indication précise sur le temps d'utilisation de la lampe. • Concernant le remplacement de la lampe, se reporter à la section « Lampe » (📖*67, 68*).
TEMPS FILTRE	Le temps de filtre correspond au temps d'utilisation du filtre, écoulé depuis la dernière réinitialisation. C'est affiché dans le Menu OPT. En appuyant sur la touche RESET sur la télécommande ou sur la touche ▶ du projecteur, une boîte de dialogue s'affiche. Pour réinitialiser le temps de filtre, sélectionner OK avec la touche ▶. ANNULER ⇨ OK • Réinitialiser le temps de filtre uniquement après avoir nettoyé ou remplacé le filtre à air. Ceci permet d'avoir une indication précise sur le temps d'utilisation du filtre. • Concernant l'entretien du filtre à air, se reporter à la section « Filtre » (📖*69*).

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
MA TOUCHE	Cette rubrique attribue une des fonctions ci-dessous aux touches MY BUTTON (1 à 4) de la télécommande (📖7). (1) Utilisez les touches ▲/▼ dans le menu MA TOUCHE pour sélectionner l'une des MA TOUCHE-(1 à 4) et appuyez sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue de configuration MA TOUCHE. (2) Sélectionner ensuite une des fonctions suivantes avec les touches ▲/▼/◄/► pour une attribution à la touche souhaitée. • COMPUTER IN1 : assigne le port à COMPUTER IN1. • COMPUTER IN2 : assigne le port à COMPUTER IN2. • BNC: assigne le port à BNC. • HDMI : assigne le port à HDMI. • DVI-D : assigne le port à DVI-D. • COMPONENT : assigne le port à Composant (Y, Cb/Pb, Cr/Pr). • S-VIDEO : assigne le port à S-VIDEO. • VIDEO 1 : assigne le port à VIDEO 1. • VIDEO 2 : assigne le port à VIDEO 2. • INFOS : Affiche ENTR. – INFOS – (📖55) ou RÉSEAU – INFOS – (📖55) ou rien. • KEYSTONE AUT : effectue automatiquement la correction de distorsion trapézoïdale (📖47). • MA MEMOIRE : charge un ensemble de données de paramétrage enregistrées (📖33). Appuyer sur la touche MY BUTTON si plus d'une donnée de paramétrage est enregistrée car le réglage change à chaque fois. Quand aucune donnée n'est enregistrée dans la mémoire, la boîte de dialogue « Pas de donnees » s'affiche. Quand le réglage courant n'est pas enregistré dans la mémoire, la boîte de dialogue telle que celle illustrée sur la droite s'affiche. Si vous souhaitez conserver le réglage en cours, veuillez appuyer sur la touche ► pour quitter. Dans le cas contraire, les paramètres de réglage actuels seront perdus lors du chargement de nouveaux paramètres. • IRIS ACTIF : modifie le mode de l'iris actif. • MODE IMAGE : modifie le MODE IMAGE (📖29). • REG. FILTRE : affiche la boîte de dialogue de confirmation de réinitialisation du temps de filtre (📖48). • MODÈLE : Affiche ou dissimule le format modèle sélectionné dans la rubrique MODÈLE (📖27). • 2 Perm. Im Juxt.: Permute l'image du côté droit avec celle du côté gauche en mode P by P (📖27). • MÉMOIRE OBJECTIF -1 : Charge la MÉMOIRE OBJECTIF -1 • MÉMOIRE OBJECTIF -2 : Charge la MÉMOIRE OBJECTIF -2 • MÉMOIRE OBJECTIF -3 : Charge la MÉMOIRE OBJECTIF -3 Cette fonction décale la position de l'objectif conformément à la mémoire enregistrée pour le type d'objectif en place. Lorsque le type d'objectif n'est associé à aucune mémoire, cette fonction est ignorée. • MES IMAGES : affiche le menu MES IMAGES (📖59).
MA SOURCE	Cette rubrique permet d'assigner un signal d'entrée à la touche MY SOURCE de la télécommande (📖22). Les touches ▲/▼ permettent de régler l'un des signaux d'entrée.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
SERVICE	Le menu SERVICE s'affiche quand cette rubrique est sélectionnée. Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼, puis appuyer sur la touche ► ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour exécuter la fonction. **VIT VENTIL** Changer la vitesse de rotation des ventilateurs de refroidissement avec les touches ▲/▼. L'option HAUT correspond au mode d'utilisation dans les régions montagneuses, etc. Il faut remarquer que le projecteur est plus bruyant quand HAUT est sélectionné. HAUT ⇔ NORMAL **AJUSTMT AUTO** Sélectionner un des modes avec les touches ▲/▼. Si vous avez choisi DESACTI., la fonction de réglage automatique est désactivée. DETAIL ⇔ RAPIDE ⇔ DESACTI. DETAIL : Réglage plus détaillé comprenant un réglage de la TAIL.H RAPIDE : Réglage plus rapide, paramétrant TAIL.H sur une donnée préétablie pour le signal d'entrée. • Selon les conditions comme l'image d'entrée, le câble de signaux à l'appareil, les conditions environnantes de l'appareil, etc., le réglage automatique peut ne pas fonctionner correctement. Dans ce cas, choisir DESACTI. pour désactiver le réglage automatique et régler manuellement. **FANTÔME** 1. Sélectionner une couleur d'image fantôme avec les touches ◄/►. 2. Régler l'élément sélectionné avec les touches ▲/▼ pour faire disparaître l'image fantôme. **AVERT. FILTR** Utilisez la touche ▲/▼ pour régler la minuterie du message de notification lorsque le filtre doit être remplacé. 2000h ⇔ 5000h ⇔ 10000h ⇔ DESACTI. Après avoir choisi un élément, à l'exception de DESACTI., le message « ATTENTION *** HEURES SE SONT ÉCOULÉES DEPUIS LE DERNIER CHANGEMENT DE FILTRE. » s'affichera une fois que l'horloge atteindra l'intervalle défini par cette fonction (📖71). Quand DESACTI. sera choisi, le message ne s'affichera pas. Utiliser cette fonction pour maintenir le filtre à air propre en paramétrant le temps approprié selon l'environnement de votre projecteur. Veuillez vous reporter aux critères suivants. 2000h : utilisation recommandée en intérieur dans les zones poussiéreuses (désert, régions sableuses). 5000h : utilisation recommandée en intérieur, à proximité des fenêtres et dans les passages. 10000 h : utilisation recommandée en intérieur de manière générale. • Veuillez vérifier régulièrement le filtre, même en l'absence de message. Si le filtre à air est colmaté à cause de poussières ou autres corps étrangers, la température interne du projecteur va monter, ce qui peut causer des dysfonctionnements de l'appareil, ou en réduire la durée de vie. • Prenez soin de l'environnement d'utilisation du projecteur et vérifiez régulièrement le filtre.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
SERVICE (suite)	**TYPE OBJECT** Sélectionner le type d'objectif en cours d'utilisation avec les touches ▲/▼. 1:USL-801 ⇔ 2:SL-802 ⇔ 3:SL-803 ⇔ 4:SD-804 ↳ 7:AUTO ⇔ 6:UL-806 ⇔ 5:LL-805 ↵ 1: pour un objectif à portée ultra courte (USL-801) 2: pour un objectif à courte portée (SL-802) 3: pour un objectif à courte portée (SL-803) 4: pour un objectif standard (SD-804) 5: pour un objectif à longue portée (LL-805) 6: pour un objectif à portée ultra longue (UL-806) 7: AUTO • La sélection du type d'objectif décale l'objectif vers le centre. Pendant le déplacement de l'objectif, le menu disparaît et l'icône du sablier apparaît à l'écran. Le déplacement peut prendre un certain temps. • Ce réglage a une influence entre autres sur la distorsion trapézoïdale. • En ce qui concerne les objectifs en option, demander à votre revendeur. **VERROUIL OBJ** Les touches ▲/▼ permettent d'activer/de désactiver la fonction de verrouillage. Lorsque ON est sélectionné, les touches (ZOOM, FOCUS, LENS SHIFT, MÉMOIRE OBJECTIF (MY BUTTON) sont verrouillées. ACTIVE ⇔ DESACTI. **VERR.TOUCHES** Pour activer/désactiver le verrouillage des touches, appuyer sur les touches ▲/▼. Lorsque ACTIVE est sélectionné, les touches du projecteur sont verrouillées, à l'exception de la touche STANDBY/ON. ACTIVE ⇔ DESACTI. • Permet d'éviter de jouer avec les touches ou de les actionner fortuitement. Cette fonction n'a aucun effet sur la télécommande. **RÉCEPT. A DIST.** (1) Sélectionner un capteur distant avec les touches ◄/►. 1:AVANT ⇔ 2:HAUT ⇔ 3:ARRIERE (2) La commutation s'effectue à l'aide des touches ◄/►. ACTIVE ⇔ DESACTI. • Un capteur ne peut pas être désactivé si les deux autres le sont aussi. Au moins un capteur est toujours activé. **FRÉQ A DIST.** (1) Changer les paramètres du capteur distant du projecteur avec les touches ▲/▼ (📖*17*). 1:NORMAL ⇔ 2:HAUTE (2) Utilisez la touche ◄/► pour activer ou désactiver la télécommande du projecteur. ACTIVE ⇔ DESACTI. Le paramétrage par défaut réglé en usine pour les deux est 1:NORMAL et 2:HAUTE pour être activés. Si la télécommande ne fonctionne pas correctement, régler les 2 paramètres soit sur 1, soit sur 2 tel que décrit dans Paramètres de la télécommande (📖*17*). Les deux ne peuvent pas être désactivés simultanément.

(suite à la page suivante)

		Description
SERVICE (suite)		**ID. TÉLÉCOM.** Utilisez les touches ▲/▼ du menu ID. TÉLÉCOM. Pour sélectionner l'ID et appuyez sur la touche ►. TOUT ⇔ 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 ⇧_____________________⇧ Le projecteur est contrôlé à l'aide de la télécommande dont la touche ID porte un numéro identique. Lorsque TOUT est sélectionné, le projecteur est contrôlé par n'importe quelle télécommande, indépendamment de l'ID.
	COMMUNICATION	La sélection de cette rubrique entraîne l'affichage du menu COMMUNICATION. Dans ce menu, vous pouvez configurer les paramètres de communication des ports CONTROL IN et CONTROL OUT. TYPE COMMUNICATION ⇔ RÉGLAGES ENTRÉE SÉRIE ⇳ ⇳ IDENTIFIANT COMMUNICATION RÉGLAGES SORTIE SÉRIE ⇳ ⇳ GROUPE COMMUNICATION MÉTHODE TRANSMISSION ⇳ ⇳ TIMEOUT INTERVALLE OCTETS ⇔ TEMPS LIMITE RÉPONSE Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches du curseur ▲/▼. Appuyez ensuite sur la touche ► pour ouvrir le sous-menu correspondant au paramètre sélectionné. Vous pouvez sinon appuyer sur la touche ◄ à la place de la touche ► pour revenir au menu précédent sans modifier la configuration. Chaque sous-menu peut être utilisé de la manière décrite ci-dessus. **REMARQUE** • Les rubriques pouvant être sélectionnées dans le menu COMMUNICATION dépendent de la configuration de TYPE COMMUNICATION. • Pour le fonctionnement de la communication en série, reportez-vous au Guide Réseau (📖Guide Réseau – 3.7, 3.8) **TYPE COMMUNICATION** Dans ce menu, vous pouvez sélectionner le type de communication de la transmission à partir du port CONTROL OUT. PONT RÉSEAU ⇔ EN CHAÎNE ⇔ DESACTI. ⇧_____________________⇧ **PONT RÉSEAU :** Sélectionnez ce type si vous devez passer par ce projecteur pour contrôler un périphérique externe, tel qu'un terminal réseau, à partir de l'ordinateur. (📖Guide Réseau - 3.7 Contrôle du périphérique externe via le projecteur (à l'aide de la fonction PONT RÉSEAU)

 (suite à la page suivante)

Rubrique		Description
SERVICE (suite)	COMMUNICATION (suite)	**EN CHAÎNE :** Sélectionnez ce type si vous devez connecter plusieurs projecteurs à l'aide d'un bus de communication RS-232C à partir de l'ordinateur. (📖Guide Réseau - 3.8 Contrôle simultané de plusieurs via le projecteur (à l'aide de la fonction EN CHAÎNE)) **DESACTI. :** Sélectionnez ce mode si vous souhaitez que le port CONTROL OUT ne permette la sortie d'aucune donnée. **REMARQUE** • DÉSACTI. est sélectionné comme paramètre par défaut. • Lorsque vous sélectionnez PONT RÉSEAU, cochez la rubrique MÉTHODE TRANSMISSION. **RÉGLAGES ENTRÉE SÉRIE/RÉGLAGES SORTIE SÉRIE** Dans ces menus, vous pouvez sélectionnez l'état de la communication pour chacun des ports CONTROL IN et CONTROL OUT. **VITESSE COM.** 4800 bps ⇔ 9600 bps ⇕ ⇕ 38400 bps ⇔ 19200 bps **PARITÉ** AUCUNE ⇔ IMPAIRE ⇔ PAIRE ⇑________________⇑ **MÉTHODE TRANSMISSION** Ce menu est uniquement disponible lorsque PONT RÉSEAU est sélectionné pour TYPE COMMUNICATION. Sélectionnez la méthode de transmission pour la communication dans PONT RÉSEAU à partir du port CONTROL OUT. SEMI-DUPLEX ⇔ DUPLEX INTÉGRAL SEMI-DUPLEX : Cette méthode permet au projecteur d'assurer une communication bilatérale, mais une seule direction, soit la transmission, soit l'émission de données, est autorisée à la fois. DUPLEX INTÉGRAL : Cette méthode permet au projecteur d'effectuer une communication bilatérale assurant la transmission et la réception simultanées de données. **REMARQUE** • SEMI-DUPLEX est sélectionné comme paramètre par défaut. • Si vous sélectionnez SEMI-DUPLEX, vérifiez les rubriques TEMPS LIMITE RÉPONSE et TIMEOUT INTERVALLE OCTETS.

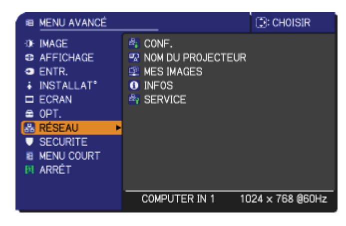
(suite à la page suivante)

Rubrique	Description	
SERVICE (suite)	COMMUNICATION (suite)	**TEMPS LIMITE RÉPONSE** Ce menu est uniquement disponible lorsque PONT RÉSEAU est sélectionné pour TYPE COMMUNICATION et que SEMI-DUPLEX est sélectionné pour MÉTHODE TRANSMISSION. Sélectionnez le délai d'attente des données de réponse provenant d'un autre périphérique communiquant via PONT RÉSEAU et SEMI-DUPLEX via le port CONTROL OUT. DESACTI. ⇔ 1s ⇔ 2s ⇔ 3s DESACTI. : Sélectionnez ce mode si vous n'avez pas besoin de vérifier les réponses provenant du périphérique vers lequel le projecteur envoie des données. Dans ce mode, le projecteur peut envoyer en continu des données depuis l'ordinateur. 1s/2s/3s : sélectionnez le délai pendant lequel le projecteur doit attendre les réponses du périphérique auquel il envoie les données. Pendant l'attente des réponses, le projecteur n'envoie aucune donnée à partir du port CONTROL OUT. **REMARQUE** • DESACTI. est sélectionné comme paramètre par défaut **TIMEOUT INTERVALLE OCTETS** Ce menu est uniquement disponible lorsque PONT RÉSEAU est sélectionné pour TYPE COMMUNICATION et que SEMI-DUPLEX est sélectionné pour MÉTHODE TRANSMISSION. Sélectionnez un délai vierge pour vérifier si les données de réponse de la communication sont terminées au niveau de PONT RÉSEAU et de SEMI-DUPLEX via le port CONTROL OUT. 50ms ⇔ 100ms ⇔ 150ms ⇔ 200ms **REMARQUE** • 50 ms est sélectionné comme paramètre par défaut.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description	
SERVICE (suite)	**COMMUNICATION (suite)**	**GROUPE COMMUNICATION / IDENTIFIANT COMMUNICATION** Ce menu est uniquement disponible lorsque EN CHAÎNE est sélectionné pour TYPE COMMUNICATION. Lorsque plusieurs projecteurs sont contrôlés simultanément en chaîne, vous pouvez attribuer aux projecteurs une identification de groupe de communication et un numéro ID pour identifier les projecteurs connectés sur le même bus. GROUPE COMMUNICATION : A ⇔ B ⇔ C … O ⇔ P IDENTIFIANT COMMUNICATION : 1 ⇔ 2 ⇔ 3 … 63 ⇔ 64 **REMARQUE** • Par défaut, A est sélectionné pour le GROUPE COMMUNICATION et 1 est sélectionné pour l' IDENTIFIANT COMMUNICATION.
	INFOS Sur sélection de cette fonction, la boîte de dialogue intitulée « ENTR. INFOS » s'affiche. Elle indique des informations concernant l'entrée actuelle. • Le message « BLOC IMAGE » sur la boîte de dialogue signifie que la fonction de verrou de cadre est activée. • Le message « SCART RGB » signifie que le port Composant fonctionne en tant que port d'entrée SCART RGB. Se reporter à la rubrique COMPONENT. dans le Menu ENTR. (📖*37*). • Cette rubrique ne peut pas être sélectionnée s'il n'y a aucun signal ou en mode de sortie synchronisée. • Lorsque AFFICHER MON TEXTE est paramétré sur ACTIVE, MON TEXTE est affiché avec l'information entrée dans la boîte de dialogue ENTR. INFOS (📖*66*). **REGLAGE USINE** Pour exécuter cette fonction, sélectionner OK avec la touche ►. L'exécution de cette fonction rétablit l'ensemble des réglages initiaux pour toutes les rubriques de tous les menus. Il faut noter que les rubriques TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, LANGUE, SECURITE et RÉSEAU ne sont pas réinitialisées. ANNULER ⇨ OK	

Menu RÉSEAU



Gardez àl'esprit que des paramétrages réseau incorrects sur ce projecteur peuvent causer des problèmes sur le réseau. Veillez à consulter l'administrateur du réseau avant de vous connecter à un point d'accèsexistant sur votre réseau.

Sélectionnez "RÉSEAU" dans le menu principal pour accéder aux fonctions suivantes.

Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyez ensuite sur la touche ► du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER de la télécommande pour exécuter la rubrique. Effectuez ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.

Reportez-vous au Manuel d'utilisation - Guide Réseau pour obtenir des détails sur l'opération RÉSEAU.

REMARQUE • Si vous n'utilisez pas SNTP (**📖Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure) dans le Manuel d'utilisation - Guide Réseau)**, alors vous devez régler HEURE ET DATE pendant l'installation initiale.

Rubrique	Description	
CONF.	Choisir cette rubrique affiche le Menu CONF. du réseau. Sélectionnez une fonction à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► ou ENTER de la télécommande pour exécuter la fonction.	
	DHCP (Protocole de configuration dynamique de l'hôte)	Activez / désactivez le DHCP à l'aide des touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI. Sélectionnez DESACTI. lorsque le DHCP n'est pas activé sur le réseau. • Quand le paramètre « DHCP » est défini sur ACTIVE, l'obtention de l'adresse IP à partir du serveur DHCP prend un peu de temps. • Une adresse IP sera attribuée à la fonction IP auto si le projecteur ne peut pas obtenir d'adresse IP du serveur, même si DHCP est défini sur « ACTIVE ».

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description	
CONF. (suite)	**ADRESSE IP**	Saisissez l'ADRESSE IP à l'aide des touches ▲/▼/◄/►. Cette fonction peut uniquement être utilisée quand DHCP est DESACTI. • L'ADRESSE IP est le numéro qui identifie ce projecteur sur le réseau. Vous ne pouvez pas avoir deux appareils avec la même ADRESSE IP sur le même réseau. • L'ADRESSE IP « 0.0.0.0 » est interdite.
	MASQUE SOUS-RÉSEAU	Saisissez le même MASQUE SOUS-RÉSEAU que celui utilisé par votre PC à l'aide des touches ▲/▼/◄/►. Cette fonction est disponible uniquement quand DHCP est réglé sur DESACTI. • Le MASQUE SOUS-RÉSEAU « 0.0.0.0 » est interdit.
	INTERFACE PAR DÉFAUT	Saisissez l'adresse d'INTERFACE PAR DÉFAUT (un noeud d'un réseau d'ordinateur qui sert de point d'accès à un autre réseau) avec les touches ▲/▼/◄/►. Cette fonction peut uniquement être utilisée quand DHCP est réglé sur DESACTI.
	SERVER DNS	Saisissez l'adresse de SERVEUR DNS à l'aide des touches ▲/▼/◄/►. Le SERVEUR DNS est un système pour contrôer les noms de domaine et les adresses IP sur le Réseau.
	DÉCALAGE HORAIRE	Saisissez le DÉCALAGE HORAIRE à l'aide des touches ▲/▼. Réglez le même DÉCALAGE HORAIRE que celui réglé sur votre ordinateur. Dans le doute, demandez conseil à votre responsable informatique. Utilisez la touche ► pour retourner au menu après avoir réglé le DÉCALAGE HORAIRE.
	HEURE ET DATE	Saisissez l'année (deux derniers chiffres), le mois, le jour, l'heure et les minutes avec les touches ▲/▼/◄/►. • Le projecteur remplacera ce réglage et récupérera les informations HEURE ET DATE du serveur temporel quand SNTP sera activé. (**📖 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure) dans le Manuel d'utilisation - Guide Réseau)**

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
NOM DU PROJECTEUR	(1) Sélectionnez le Menu NOM DU PROJECTEUR dans le menu RÉSEAU à l'aide des touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ►. La boîte de dialogue NOM DU PROJECTEUR s'affichera. (2) Le NOM DU PROJECTEUR actuel s'affichera sur les 3 premières lignes. Si aucun nom n'a encore été attribué, les lignes seront vides. Sélectionnez et saisissez les caractères à l'aide des touches ▲/▼/◄/► et de la touche ENTER ou VIDEO. La touche RESET ou COMPUTER peut être utilisée pour effacer 1 caractère à la fois. Si vous avez déplacé le curseur sur SUPPRIMER ou TOUT EFFACER sur l'écran et appuyé sur la touche ENTER ou VIDEO, 1 caractère ou tous les caractères seront effacés. Le NOM DU PROJECTEUR peut contenir jusqu'à 64 caractères. (3) Modifiez un caractère déjà saisi avec les touches ▲/▼ pour déplacer le curseur sur l'une des 3 premières lignes, et déplacez le curseur sur le caractère à changer avec les touches ◄/►. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche ENTER ou VIDEO. Suivez ensuite la même procédure que celle décrite à l'étape (2) ci-dessus. (4) Terminez la saisie du texte en déplaçant le curseur sur OK sur l'écran, et appuyez sur la touche ►, ENTER ou VIDEO. Pour retourner au NOM DU PROJECTEUR précédent sans enregistrer les modifications, déplacez le curseur sur ANNULER sur l'écran et appuyez sur la touche ◄, ENTER ou VIDEO.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
MES IMAGES	La sélection de cette rubrique affichera le menu MES IMAGES. Le logiciel d'application « PJImage » est requis pour mémoriser une/des image(s) dans le projecteur. Sélectionnez un élément qui est une image fixe avec l'MES IMAGES au moyen des touches ▲/▼, (📖 **Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes) dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide Réseau)** et de la touche ► ou ENTER pour afficher l'image. • L'élément ne contenant pas d'image mémorisée ne peut pas être sélectionné. • Les noms des fichiers images sont chacun affichés avec au maximum 16 caractères. **Pour changer l'image affichée** Utilisez les touches ▲/▼. **Pour revenir au menu** Appuyez sur la touche ◄ de la télécommande. **Pour effacer les images affichées ainsi que les fichiers sources correspondants dans le projecteur.** (1) Appuyez sur la touche RESET de la télécommande tout en affichant une image à afficher dans le menu MES IMAGES - SUPPRIMER (2) Appuyez sur la touche ► pour effacer. Pour arrêter l'effacement, appuyez sur la touche ◄.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
INFOS	La sélection de cette rubrique affiche la boîte de dialogue RÉSEAU_INFOS, permettant de confirmer les paramètres réseau. RÉSEAU_INFOS NOM DU PROJECTEUR Projector_Name ADRESSE IP 192. 168. 1. 254 MASQUE SOUS-RÉSEAU 255. 255. 255. 0 INTERFACE PAR DÉFAUT 0. 0. 0. 0 SERVER DNS 0. 0. 0. 0 ADRESSE MAC FF-FF-FF-FF-FF-FF DÉCALAGE HORAIRE GMT00:00 HEURE ET DATE 2000/1/1 0:00 :RETOUR ,:ARRÊT • Seuls les 16 premiers caractères du nom du projecteur sont affichés. • Rien n'est affiché dans le champs NOM DU PROJECTEUR tant que ce paramètre n'a pas été saisi (📖*58*). • Quand le niveau de tension de la pile pour l'horloge interne diminue, l'heure réglée peut devenir erronée même si une date et une heure correctes sont saisies. Remplacez la pile de manière appropriée (📖*70*). • ADRESSE IP, MASQUE SOUS-RÉSEAU et INTERFACE PAR DÉFAUT indiquent “0.0.0.0” quand DHCP est ACTIVE et le projecteur ne peut pas obtenir d’adresse du serveur DHCP.
SERVICE	L'exécution de cette commande aura pour résultat de redémarrer et réinitialiser la fonction réseau. Sélectionner REDÉMARRER EXÉCUTION avec la touche ►. SERVICE REDÉMARRER EXÉCUTION :RETOUR Utiliser la touche ► pour mettre en action. REDÉMARRER ANNULER OK Si vous choisissez de redémarrer la connexion réseau sera coupée. Si DHCP est activé, l'adresse IP peut être changée. Après avoir choisi REDÉMARRER EXÉCUTION, le menu RÉSEAU ne sera pas accessible pendant environ 30 secondes.

Menu SECURITE

Ce projecteur est équipé de fonctions de sécurité.
Le menu SECURITE permet d'accéder aux rubriques indiquées dans le tableau ci-dessous.
Pour utiliser le menu SECURITE : L'utilisateur doit s'enregistrer avant d'utiliser les fonctions de sécurité.

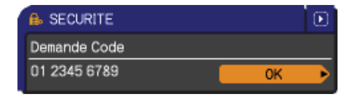
Accédez au menu SECURITE

1. Utilisez les touches ▲/▼ du menu SECURITE pour sélectionner ENTRER MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ►. La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affiche.

Si vous avez oublié votre mot de passe

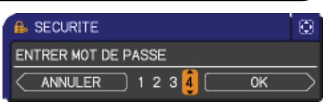
1. Pendant l'affichage de la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE, maintenez enfoncée la touche RESET de la télécommande pendant environ 3 secondes ou maintenez enfoncée la touche COMPUTER pendant 3 secondes tout en appuyant sur la touche ► du projecteur.
2. La demande de code à 10 chiffres s'affiche. Contactez votre revendeur pour obtenir ce code à 10 chiffres. Votre mot de passe sera envoyé une fois les informations d'enregistrement de l'utilisateur confirmées.



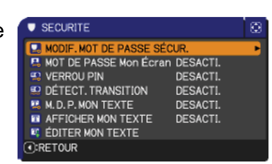


• En l'absence de saisie pendant environ 55 secondes pendant l'affichage de la demande de code, le menu se ferme. Si nécessaire, recommencez la procédure à partir de l'étape 1.

2. Utilisez les touches ▲/▼/◄/► pour entrer le mot de passe enregistré. Le mot de passe par défaut est **9630**. Vous pouvez le modifier (📖MODIF. MOT DE PASSE SÉCUR.). Déplacez le curseur vers le côté droit de la boîte ENTRER MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► pour afficher le menu SECURITE.



• Nous recommandons vivement de modifier au plus vite le mot de passe par défaut.
• En cas de saisie d'un mot de passe incorrect, la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affiche à nouveau. Si vous saisissez un mot de passe incorrect 3 fois de suite, le projecteur s'éteint. Ensuite, le projecteur s'éteint chaque fois qu'un mot de passe incorrect est saisi.



3. Vous pouvez accéder aux rubriques indiquées dans le tableau ci-dessous.

Rubrique	Description
MODIF. MOT DE PASSE SÉCUR.	1 Sélectionnez MODIF. MOT DE PASSE SÉCUR. dans le menu SECURITE à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE. 2. Utilisez les touches ▲/▼/◄/► pour entrer le nouveau mot de passe. 3 Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte ENTRER LE MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► pour afficher la boîte NOUVEAU MOT DE PASSE et saisissez à nouveau le mot de passe. 4 Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► pour afficher la boîte NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE pendant environ 20 secondes. Veuillez en profiter pour noter le mot de passe. Le fait d'appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou la touche VIDÉO du projecteur entraîne la fermeture de la boîte NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE. • Conservez soigneusement ce mot de passe.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
MOT DE PASSE Mon Écran	La fonction MOT DE PASSE Mon Écran peut être utilisée pour interdire l'accès à la fonction Mon Écran et pour empêcher l'image Mon Écran actuellement enregistrée d'être remplacée. **1 Activer le MOT DE PASSE Mon Écran** 1-1 Sélectionner MOT DE PASSE Mon Écran avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ▶ pour afficher le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran. 1-2 Afficher le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran en suivant la procédure décrite en 1-1. 1-3 Sélectionner ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran. La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) s'affichera. Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) 1-4 Entrer le MOT DE PASSE avec les touches ▲/▼/◀/▶. Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) et appuyer sur la touche ▶ pour afficher la boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE; entrer de nouveau le même MOT DE PASSE. 1-5 Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE; et appuyer sur la touche ▶ pour afficher le NOTER LE MOT DE PASSE pendant environ 20 secondes. Prendre note du MOT DE PASSE pendant cet intervalle. Appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou la touche VIDEO du projecteur affichera le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran. Quand un MOT DE PASSE a été paramétré pour Mon Écran : • La fonction d'enregistrement de Mon Écran (et le menu) ne sera pas accessible. • La fonction (et le menu) V. Mon Écran ne sera pas accessible. • Le paramètre DEMARRAGE sera verrouillé sur Mon Écran (et le menu ne sera pas accessible). Désactiver le MOT DE PASSE Mon Écran permettra d'utiliser normalement ces fonctions. • Ne pas oublier votre MOT DE PASSE Mon Écran. **2 Désactiver le MOT DE PASSE Mon Écran** 2-1 Suivre la procédure indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/ désactiver MOT DE PASSE Mon Écran. 2-2 Sélectionner DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Entrer le MOT DE PASSE enregistré et l'écran va revenir au menu activer/désactiver Mon Écran. Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi, le menu se fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 2-1. **3 Si vous avez oublié votre MOT DE PASSE** 3-1 Suivre la procédure telle qu'indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran. 3-2 Choisir DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera dans la boîte de dialogue. Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand) 3-3 Contacter votre revendeur avec votre Demande Code à 10 chiffres. Votre MOT DE PASSE vous sera envoyé dès que vos informations utilisateur enregistrées auront été confirmées.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
VERROU PIN	VERROU PIN est une fonction qui empêche l'utilisation du projecteur à moins qu'un Code enregistré ne soit saisi. **1 Activation du VERROU PIN** 1-1 Choisir VERROU PIN avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► ou sur la touche ENTER pour afficher le menu activer/désactiver VERROU PIN. 1-2 Choisir ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver VERROU PIN et la boîte de dialogue Entrer Code PIN s'affichera. 1-3 Saisir un code PIN en 4 parties avec les touches ▲/▼/◄/►, COMPUTER. La boîte de dialogue Répeter code PIN va s'afficher. Saisir le même Code PIN. Ceci mettra fin à l'enregistrement du Code PIN. • S'il n'y a pas de saisie pendant environ 55 secondes alors que la boîte de dialogue Entrer Code PIN ou la boîte de dialogue Répeter code PIN est affichée, le menu fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 1-1. Ensuite, à chaque fois que le projecteur est remis sous tension après que l'alimentation a été mise hors tension, la boîte de dialogue Entrer Code PIN s'affichera. Saisir le code PIN à enregistrer. Le projecteur peut être utilisé après la saisie du code PIN enregistré. Si un code PIN incorrect est saisi, la boîte de dialogue Entrer Code PIN s'affichera à nouveau. Si un code PIN incorrect est saisi 3 fois, le projecteur se mettra hors tension. Ensuite, le projecteur se mettra hors tension à chaque fois qu'un code PIN incorrect sera saisi. Le projecteur se mettra aussi hors tension si aucune saisie n'est détectée pendant 5 minutes alors que la BOITE PIN est affichée. Cette fonction ne sera activée que quand le projecteur sera mis sous tension après que l'alimentation a été coupée. • Ne pas oublier votre code PIN. **2 Désactiver le VERROU PIN** 2-1 Suivre la procédure indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver VERROU PIN. Sélectionner DESACTI. avec les touches ▲/▼ et la boîte de dialogue Entrer Code PIN s'affichera. Saisir le code PIN enregistré pour désactiver la fonction VERROU PIN. Si un mot de passe incorrect est saisi 3 fois, le menu fermera. **3 Si vous avez oublié votre code PIN** 3-1 Quand la boîte de dialogue Entrer Code PIN est affichée, maintenir pressée la touche RESET pendant 3 secondes ou maintenir pressée la touche COMPUTER tout en pressant la touche ► du projecteur. Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera. • S'il n'y a pas de saisie pendant environ 5 minutes alors que le Demande Code est affiché, le projecteur se mettra hors tension. 3-2 Contacter votre revendeur avec le Demande Code à 10 chiffres. Votre mot de passe vous sera envoyé dès que vos informations utilisateur enregistrées auront été confirmées.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description

DÉTECT. TRANSITION

Si cette fonction est ajustée sur ACTIVE lorsque l'angle vertical du projecteur ou le paramètre miroir sur lequel le projecteur est activé est différent de celui déjà enregistré, l'alarme DÉTECT.TRANSITION ACTIVE s'affiche et le projecteur n'affiche pas le signal d'entrée.

• Pour afficher à nouveau le signal, désactivez cette fonction.

• La lampe s'éteint lorsque l'alarme DÉTECT.TRANSITION ACTIVÉ est restée allumée pendant environ 5 minutes.

• La fonctionnalité de réglage des distorsions trapézoïdales reste interdite tant que la fonction Détecteur de transition est activée.

1 Activation du DÉTECT.TRANSITION

1-1 Sélectionnez DÉTECT.TRANSITION dans le menu SECURITE à l'aide des touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ▶ ou ENTER pour afficher le menu d'activation / de désactivation de DÉTECT. TRANSITION. Sélectionnez ACTIVE pour enregistrer l'angle et le paramètre miroir actuels.

1-2 Sélectionnez DÉTECT.TRANSITION dans le menu SECURITE à l'aide des touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ▶ ou ENTER pour afficher le menu d'activation / de désactivation de DÉTECT. TRANSITION.

1-3 Utilisez les touches ▲/▼ dans le menu d'activation/de désactivation de DETECT.TRANSITION pour sélectionner ACTIVE. La boîte de dialogue (petite) ENTRER MOT DE PASSE s'affiche.

Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petite)

1-4 Utilisez les touches ▲/▼/◀/▶ pour entrer un mot de passe. Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte (petite) ENTRER MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ▶ pour afficher la boîte RÉPÉTER MOT DE PASSE et saisissez à nouveau le mot de passe.

1-5 Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ▶ pour afficher la boîte NOTER LE MOT DE PASSE pendant environ 20 secondes.

• Le fait d'appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou sur la touche VIDEO du projecteur permet de revenir au menu Activer/Désactiver DÉTECT.TRANSITION.

• Conservez soigneusement ce mot de passe DÉTECT.TRANSITION.

• Cette fonction s'active uniquement lors du démarrage du projecteur après une mise hors tension via le commutateur.

• Cette fonctionnalité est susceptible de ne pas fonctionner correctement si le projecteur n'est pas dans une position stable lorsque ACTIVE est sélectionné.

2 Désactivation du DÉTECT.TRANSITION

2-1 Suivez la procédure indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver le Détecteur de transition.

2-2 Sélectionnez DÉSACTI. pour afficher la boîte ENTRER MOT DE PASSE (grande). Entrez le mot de passe enregistré pour revenir au menu Activer/désactiver DÉTECT.TRANSITION.
Si le mot de passe saisi est incorrect, le menu se ferme. Si nécessaire, recommencez la procédure à partir de l'étape 3-1.

3 Si vous avez oublié votre mot de passe

3-1 Suivre la procédure indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver du Détecteur de transition.

3-2 Sélectionner DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera dans la boîte de dialogue.

3-3 Contacter votre revendeur avec votre Demande Code à 10 chiffres. Votre mot de passe vous sera envoyé dès que vos informations utilisateur enregistrées auront été confirmées.

Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grande)

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
M. D. P. MON TEXTE	La fonction M. D. P. MON TEXTE peut empêcher que MON TEXTE soit remplacé. • Le menu AFFICHER MON TEXTE ne sera pas disponible, ce qui peut empêcher de modifier les paramètres dans AFFICHAGE. • Le menu ÉDITER MON TEXTE ne sera pas disponible, ce qui peut empêcher de remplacer MON TEXTE. **1 Activer le M. D. P. MON TEXTE** 1-1 Sélectionner le menu M. D. P. MON TEXTE avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► pour afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE. 1-2 Afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE en utilisant la procédure telle qu'indiquée en 1-1. 1-3 Sélectionner ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu M. D. P. MON TEXTE. La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) s'affichera. 1-4 Entrer le mot de passe avec les touches ▲/▼/◄/►. Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) et appuyer sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE, et saisir à nouveau le même mot de passe. Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) 1-5 Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE et appuyer sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue NOTER LE MOT DE PASSE pendant environ 20 secondes ; prendre ensuite note du mot de passe pendant cet intervalle. En appuyant sur la touche ENTER de la télécommande ou sur la touche VIDEO du projecteur, vous retournerez au menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE. Quand le mot de passe est paramétré pour l'option MON TEXTE ; **2 Désactiver M. D. P. MON TEXTE** 2-1 Suivre la procédure en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE. 2-2 Sélectionner DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Saisir le mot de passe enregistré pour que l'écran retourne au menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE. Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand) Si un mot de passe incorrect est saisi, le menu fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 2-1. **3 Si vous avez oublié votre mot de passe** 3-1 Suivre la procédure telle qu'indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE. 3-2 Choisir DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera dans la boîte de dialogue. 3-3 Contacter votre revendeur avec le Demande Code à 10 chiffres. Votre mot de passe vous sera envoyé dès que vos informations utilisateur enregistrées auront été confirmées.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
AFFICHER MON TEXTE	1 Sélectionner le menu AFFICHER MON TEXTE avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► pour afficher le menu activer/désactiver AFFICHER MON TEXTE. 2 Sélectionner activer ou désactiver avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver AFFICHER MON TEXTE. ACTIVER ⇔ DESACTI. Quand ACTIVE est activé, MON TEXTE sera affiché sur l'écran DEMARRAGE ainsi que dans la fenêtre de dialogue ENTR.-INFOS-. • Cette fonction est uniquement disponible quand la fonction M. D. P. MON TEXTE est paramétrée sur DESACTI.
ÉDITER MON TEXTE	1 Sélectionner le menu ÉDITER MON TEXTE avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ►. La boîte de dialogue ÉDITER MON TEXTE s'affichera. 2 MON TEXTE actuel s'affichera sur les trois premières lignes. S'il n'a pas encore été écrit, les lignes seront vides. Sélectionner et saisir les caractères avec les touches ▲/▼/◄/► et la touche ENTER ou VIDEO. La touche RESET peut être utilisée pour effacer 1 caractère à la fois. Si vous déplacez le curseur sur SUPPRIMER ou TOUT EFFACER sur l'écran et appuyez sur la touche ENTER ou VIDEO, 1 ou tous les caractères seront également effacés. MON TEXTE peut utiliser jusqu'à 24 caractères sur chaque ligne. 3 Modifier un caractère déjà saisi avec les touches ▲/▼ pour déplacer le curseur sur l'une des trois premières lignes et déplacer le curseur sur le caractère à changer avec les touches ◄/►. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche ENTER ou VIDEO. Suivre ensuite la même procédure que décrite au point (2) ci-dessus. 4 Terminer la saisie du texte en déplaçant le curseur sur ENREG. sur l'écran et appuyer sur la touche ENTER ou VIDEO. Pour retourner à MON TEXTE précédent sans enregistrer les changements, déplacer le curseur sur ANNULER sur l'écran et appuyer sur la touche ENTER ou VIDEO. • La fonction ÉDITER MON TEXTE est disponible uniquement quand la fonction M. D. P MON TEXTE est paramétrée sur DESACTI.

Entretien

Lampe

Les ampoules usées risquent de surchauffer ou d'exploser. Nous recommandons de conserver une ampoule de rechange que vous pourrez utiliser lorsque les images projetées deviennent sombres ou que les couleurs s'estompent.
Contactez votre revendeur en lui indiquant le numéro de référence suivant.

Numéro de référence de la lampe en option : DT01001

Si le projecteur a fait l'objet d'une installation spécifique (suspension au plafond) ou si l'ampoule s'est brisée, demandez au revendeur de remplacer l'ampoule. Dans les autres cas, appliquez la procédure suivante pour le remplacement de l'ampoule.

1. Vérifiez que le projecteur est débranché et qu'il a suffisamment refroidi.
2. Desserrez la vis (marquée par une flèche) du couvercle de la lampe. Faites ensuite glisser ce dernier pour l'ôter.
3. Desserrez les 3 vis de la lampe (marquées par une flèche). Soulevez doucement la lampe par les poignées pour l'ôter du projecteur.
4. Mettez la nouvelle lampe en place en veillant à ne pas l'abîmer. Resserrez les vis de la lampe.
5. Remettez en place le couvercle de la lampe et resserrez les vis du couvercle.

Couvercle de la lampe

Poignée



6. Réglez la valeur TEMPS LAMPE.
   (1) Mettez le projecteur sous tension.
   (2) Pour afficher le **MENU AVANCÉ**, appuyez sur la touche MENU (sur le panneau de commande ou la télécommande). Dans **MENU COURT**, sélectionnez "**MENU AVANCÉ**" à l'aide des touches ▲/▼ du curseur, puis appuyez sur la touche ► du curseur.
   (3) Pour sélectionner le menu **OPT.**, sélectionnez "**OPT.**" à l'aide des touches ▲/▼ du curseur dans la colonne de gauche, puis appuyez sur la touche du ► curseur.
   (4) Pour afficher la boîte de dialogue **TEMPS LAMPE**, sélectionnez "**TEMPS LAMPE**" à l'aide des touches ▲/▼ du curseur dans la colonne de gauche, puis appuyez sur la touche ► du curseur.
   (5) Utilisez la touche ► du curseur conformément aux instructions de la boîte de dialogue. Le fait de sélectionner "**OK**" réinitialise la valeur **TEMPS LAMPE**.



REMARQUE • La valeur indiquée dans le menu OPT. pour TEMPS LAMPE correspond au temps d'utilisation décompté depuis la dernière réinitialisation de TEMPS LAMPE. Reportez-vous à cette valeur pour assurer une maintenance adéquate.

AVIS ►Réinitialisez la valeur TEMPS LAMPE uniquement après le remplacement de la lampe.

 Alerte lampe

 **HAUTE TENSION**  **HAUTE TEMPERATURE**  **HAUTE PRESSION**

⚠**AVERTISSEMENT** ►Le projecteur utilise une lampe en verre au mercure à haute pression. Si vous secouez ou que vous éraflez la lampe ou que vous la touchez lorsqu'elle est chaude ou trop usée, elle risque de se briser en explosant bruyamment ou de griller. Il faut noter que chaque lampe a une durée de vie différente et qu'il arrive que certaines lampes explosent ou grillent dès que vous les utilisez.
En outre, si la lampe explose, il peut arriver que des éclats de verre pénètrent dans le logement de la lampe et que des vapeurs de mercure s'échappent à travers les trous d'aération du projecteur.

►**Comment mettre la lampe au rebut :** Ce produit contient une lampe au mercure ; ne pas la jeter avec les déchets ordinaires. Il faut la mettre au rebut conformément à la réglementation locale s'appliquant à l'environnement.

• En ce qui concerne le recyclage de la lampe, consulter le site www.lamprecycle.org (aux Etats-Unis).

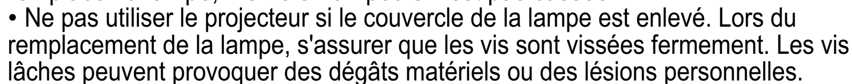
• Pour mettre le produit au rebut, contacter l'administration locale compétente en la matière ou www.eiae.org (aux Etats-Unis) ou www.epsc.ca (au Canada).
Pour de plus amples informations, contacter votre revendeur.



Débrancher la prise d'alimentation de la prise de courant.

• Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), débrancher le cordon électrique de la prise, et demander une lampe de rechange à votre revendeur local. Les éclats de verre peuvent endommager les parties internes du projecteur ou causer des blessures lors de la manipulation de celui-ci, aussi, ne pas essayer de nettoyer le projecteur ou de changer l'ampoule soi-même.
• Si la lampe se brise (elle explose bruyamment) aérer soigneusement la pièce et éviter de respirer les vapeurs qui sortent des trous d'aération du projecteur ou de les faire pénétrer dans vos yeux ou votre bouche.
• Avant de remplacer la lampe, mettre le projecteur hors tension et débrancher le cordon d'alimentation, puis attendre au moins 45 minutes pour que la lampe soit assez refroidie. Si vous touchez une lampe chaude, vous risquez de vous brûler et de l'endommager.

• Ne jamais dévisser d'autres vis que celles spécifiées (désignées par une flèche).
• Ne pas ouvrir le couvercle de la lampe lorsque le projecteur est suspendu au plafond. Cela risque d'être dangereux car si la lampe est cassée, des éclats de verre pourraient tomber lorsque vous ouvrez le couvercle. En outre, comme il est dangereux de travailler en hauteur, demander à votre revendeur local de remplacer la lampe, même si l'ampoule n'est pas cassée.



• Ne pas utiliser le projecteur si le couvercle de la lampe est enlevé. Lors du remplacement de la lampe, s'assurer que les vis sont vissées fermement. Les vis lâches peuvent provoquer des dégâts matériels ou des lésions personnelles.

• Utiliser uniquement une lampe du type spécifié.
• Si la lampe se brise très vite après le premier usage, il peut y avoir un autre type de problème électrique. Dans ce cas, contacter votre revendeur local ou un service après-vente autorisé.
• Manipuler la lampe avec soin : si vous endommagez la lampe en la secouant ou en l'éraflant, il existe un risque que la lampe explose et éclate en morceaux durant son utilisation.
• Utiliser de manière prolongée la lampe peut provoquer un manque de clarté, une absence totale d'éclairement ou même casser la lampe. Quand vous constatez que l'image est sombre ou quand l'intensité des couleurs est trop faible, vous devez remplacer la lampe le plus tôt possible. Ne pas utiliser de vieilles lampes (ou usées) ; elles pourraient se briser.

Filtre

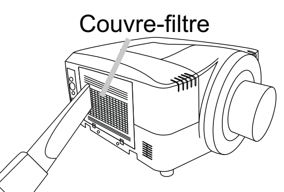
Pour le bon fonctionnement de la ventilation interne, conservez un filtre de rechange avant de pouvoir changer le filtre à intervalles fixes. Il est toutefois inutile de changer le filtre trop fréquemment.
Contactez votre revendeur en lui indiquant le numéro de référence suivant.

Numéro de référence du filtre en option : MU06351

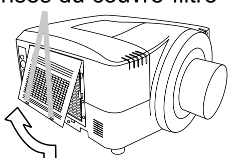
Vous trouverez ci-dessous la procédure de remplacement du filtre.

1. Vérifiez que le projecteur est débranché et qu'il a suffisamment refroidi.
2. Utilisez un aspirateur sur et autour du couvre-filtre.
3. Soulevez les prises du porte-filtre pour retirer ce dernier.
4. Soulevez les prises du porte-filtre pour retirer ce dernier.
5. Utilisez un aspirateur pour nettoyer les orifices d'aération du projecteur et la zone adjacente.
6. Mettez le nouveau filtre en place.
7. Remettez en place le couvre-filtre.
8. Réglez la valeur TEMPS FILTRE.
   (1) Mettez le projecteur sous tension
   (2) Pour afficher le **MENU COURT**, appuyez sur la touche MENU (sur le panneau de commande ou la télécommande). Dans **MENU AVANCÉ**, sélectionnez "**MENU COURT**" à l'aide des touches ▲/▼ du curseur, puis appuyez sur la touche ▶ du curseur.
   (3) Pour afficher la boîte de dialogue **TEMPS FILTRE**, sélectionnez "**TEMPS FILTRE**" à l'aide des touches ▲/▼ du curseur dans la colonne de gauche, puis appuyez sur la touche ▶ du curseur.
   (4) Utilisez la touche ▶ du curseur conformément aux instructions de la boîte de dialogue. Le fait de sélectionner "**OK**" réinitialise la valeur **TEMPS FILTRE**.

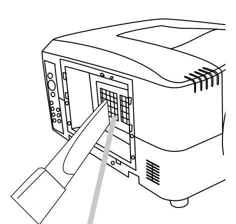
Couvre-filtre



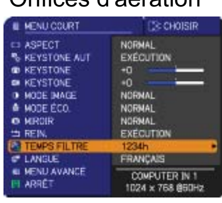




Prises du filtre



Orifices d'aération





REMARQUE • La valeur indiquée dans le MENU COURT pour TEMPS FILTRE correspond au temps d'utilisation décompté depuis la dernière réinitialisation de TEMPS FILTRE. Reportez-vous à cette valeur pour assurer une maintenance adéquate.
• Vous pouvez utiliser la fonction de message, configurable via la rubrique TEMPS FILTRE du menu OPT. pour être averti lorsque le filtre doit être remplacé.

⚠**AVERTISSEMENT** ▶Avant de vérifier l'état du filtre ou de remplacer ce dernier, mettez le projecteur hors tension, débranchez-le et laissez-le refroidir.
▶Remplacez le filtre à intervalles réguliers pour garantir le bon fonctionnement de la ventilation interne.
▶Utilisez uniquement un filtre du type recommandé par le fabricant.
AVIS ▶Réinitialisez la valeur TEMPS FILTRE uniquement après le remplacement du filtre.

Pile de l'horloge interne

Ce projecteur est équipé d'une pile qui sert à alimenter l'horloge interne nécessaire au fonctionnement en réseau. Si l'horloge ne fonctionne pas correctement, demandez à votre revendeur de vérifier la pile et de la remplacer si nécessaire. Pour remplacer la pile, procurez-vous une pile neuve du type suivant. Vous pouvez l'acheter en magasin ou vous la procurer auprès de votre revendeur.

HITACHI MAXELL, numéro de pièce CR2032 ou CR2032H

⚠**AVERTISSEMENT** ►Veuillez manipuler les piles avec soin, car une pile peut exploser, craquer et fuir, causer un incendie, blesser et polluer l'environnement.
• Utilisez uniquement une pile du type spécifié.
• Le remplacement de la pile doit toujours être effectué à l'aide d'une pile neuve.
• N'utilisez pas une pile endommagée, comme rayée, bosselée, rouillée ou qui fuit.
• Ne modifiez pas une pile; par exemple recharger ou souder.
• Conservez les piles dans un endroit sombre, frais et sec. Ne mettez jamais les piles dans du feu ou de l'eau.
• Rangez les piles dans un endroit hors de portée des enfants et des animaux domestiques. Veillez à ce qu'ils n'avalent pas une pile.
• Lorsqu'une pile fuit, retirez le liquide avec un linge humide. Si vous recevez du liquide sur le corps, rincez immédiatement et abondamment à l'eau. Lorsque qu'une pile a fuit dans le compartiment, remplacez les piles après avoir nettoyé le liquide.
• Respectez la législation locale en matière d'élimination des piles de batterie.

Autres

Pour l'objectif

Prenez garde à ne pas érafler la surface de l'objectif, la fendre, la salir ou l'exposer à de la buée qui affecteraient la qualité de l'image. Si la surface de l'objectif est sale ou embuée, essuyez-la doucement à l'aide d'un chiffon ou d'une lingette spéciale.

Pour l'intérieur du projecteur

Si l'objectif est défectueux, sale ou embué, la qualité d'affichage risque d'être affectée. Prendre bien soin de l'objectif en le manipulant avec précaution.

Pour le coffret du projecteur et la télécommande

Si le coffret ou la télécommande du projecteur sont sales, utilisez un chiffon doux pour les nettoyer. Faites tremper un chiffon doux dans de l'eau ou un détergent neutre dilué dans de l'eau, essorez-le et essuyez le coffret. Essuyez ensuite à nouveau avec un chiffon doux et sec.

⚠**AVERTISSEMENT** ►Avant de vérifier l'état de l'objectif ou de nettoyer ce dernier, mettez le projecteur hors tension, débranchez-le et laissez-le refroidir.
►Veillez à ne pas érafler le projecteur ou à le cogner. Faites particulièrement attention à la surface de l'objectif.
►Ne mouillez pas le produit. Ne laissez aucun liquide pénétrer à l'intérieur. N'utilisez pas de vaporisateur.
AVIS ►Ne touchez pas directement la surface de l'objectif.
►N'utiliser aucun autre produit nettoyant ou chimique que ceux spécifiés dans ce manuel.

Dépannage

Messages liés

Lorsque l'appareil est mis sous tension, il se peut que des messages tels que ceux indiqués ci-dessous soient affichés. Lorsqu'un tel message s'affiche à l'écran, veuillez réagir comme indiqué ci-dessous. Si le même message continue de s'afficher après avoir suivi ces instructions, ou si un message autre que les suivants s'affiche, contacter votre revendeur ou un service après-vente.
Bien que ces messages disparaissent automatiquement après quelques minutes, ils réapparaitront à chaque fois que l'appareil sera mis sous tension.

Message	Description
COMPUTER IN 1 PAS D' ENTREE DETECTEE	**Il n'y a pas de signal d'entrée.** Vérifier la connexion du signal d'entrée et le statut de la source du signal.
COMPUTER IN 1 SYNCHRO HORS PORTEE fH 123kHz fV 123Hz	**La fréquence verticale ou horizontale du signal d'entrée n'est pas de l'ordre spécifié.** Vérifier les spécifications de votre projecteur ou celles de la source du signal.
COMPUTER IN 1 FRÉQUENCE DE BALAYAGE INSTABLE	**Un signal incorrect est entré.** Vérifier les spécifications de votre projecteur ainsi que celles du signal source.
VÉR. DÉBIT AIR	**La température interne augmente de manière trop importante.** Mettez rapidement le projecteur hors tension (*20*) et laissez-le refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois le projecteur refroidi, procédez aux contrôles suivants. - Présence d'obstacles à la ventilation autour du projecteur ? - La température autour du projecteur est-elle supérieure à la limite spécifiée ? (*77*) Lorsque ce message s'affiche en l'absence des obstacles mentionnés ci-dessus, vous devez remplacer le filtre. Remplacez rapidement le filtre conformément à la procédure énoncée au paragraphe "Filtre" du chapitre "Entretien" (*69*). N'oubliez pas de réinitialiser TEMPS FILTRE rapidement après le remplacement du filtre.
ATTENTION 10000HEURES SE SONT ÉCOULÉES DEPUIS LE DERNIER CHANGEMENT DE FILTRE. LE CHANGEMENT DU FILTRE À AIR EST INDISPENSABLE. POUR FAIRE DISPARAÎTRE LE MESSAGE, RÉINITIALISER LE TEMPS DE FILTRE. POUR PLUS DE DÉTAILS, VOIR LE MANUEL.	**Vous devez remplacer le filtre.** La valeur de la minuterie dans TEMPS FILTRE est égale à la valeur prédéfinie du menu AVERT.FILTRE dans le menu SERVICE du menu OPTION (*50*). Remplacez rapidement le filtre conformément à la procédure énoncée au paragraphe "Filtre" du chapitre "Entretien" (*69*). N'oubliez pas de réinitialiser TEMPS FILTRE rapidement après le remplacement du filtre.
PAS DISPONIBLE	**Cette touche n'est pas accessible dans les situations suivantes.** - Pendant le déplacement de l'objectif, les opérations effectuées à partir du panneau de commande ou de la télécommande sont parfois ignorées. Attendez jusqu'à ce que le voyant DÉP. OBJECTIF reste allumé de manière fixe. - Lorsque vous appuyez sur une touche d'appel de signal sur la télécommande (ou le panneau de commande de l'unité principale), les signaux définis sur "SAUT" dans la rubrique SAUT SOURCE du menu OPT. sont ignorés.

A propos des voyants de lampes

La signification des différents états (fixe, clignotant) des voyants POWER, TEMP, LAMP, SECURITY et SHUTTER est décrite dans le tableau ci-dessous. Suivre les instructions du tableau. Si le même message continue de s'afficher après avoir suivi ces instructions, ou si une indication autre que les suivantes s'affiche, contacter votre revendeur ou un service après-vente.

POWER	TEMP	LAMP	SECURITY	SHUTTER	Description
Eclairage en orange	Eteint	Eteint	Eteint	Eteint	**Le projecteur est en état d'attente.** Consulter la section « Mise sous/hors-tension ».
Clignotement en vert	Eteint	Eteint	Eteint	Eteint	**Le projecteur est en train de chauffer.** Veuillez patienter.
Eclairage en vert	Eteint	Eteint	Eteint	Eteint	**Le projecteur est en état de marche.** Les opérations habituelles peuvent être effectuées.
Clignotement en orange	Eteint	Eteint	Eteint	Eteint	**Le projecteur est en train de refroidir.** Veuillez patienter.
Eteint	Eteint	Eteint	Clignotement en rouge	Eteint	**Le verrouillage PIN et/ou DÉTECT.TRANSITION sont activés.** Veuillez vous reporter à la description (📖63, 64).
Eteint	Eteint	Eteint	Eteint	Clignotement en jaune	**Le VOLET est fermé.** Veuillez vous reporter à la description (📖26).
Clignotement en rouge	(discrétionnaire)	(discrétionnaire)	Eteint	Eteint	**Le projecteur est en train de refroidir. Une erreur spécifique a été détectée.** Veuillez patienter jusqu'à ce que le voyant POWER arrête de clignoter, puis réaliser une mesure de réponse appropriée en utilisant la description des éléments ci-dessous.
Clignotement en rouge ou éclairage en rouge	Eteint	Eclairage en rouge	Eteint	Eteint	**La lampe ne s'allume pas et il se peut que la partie interne du projecteur ait surchauffé.** Mettre l'appareil hors tension et laisser le projecteur refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifier les points suivants puis remettre le projecteur sous tension. • Les ouvertures du passage d'air sont-elles obstruées ? • Le filtre à air est-il sale ? • La température ambiante dépasse-t-elle les 35°C ? Si le même message s'affiche après intervention, changer la lampe en se référant à la section « Lampe » du manuel.
Clignotement en rouge ou éclairage en rouge	Eteint	Clignotement en rouge	Eteint	Eteint	**Le couvercle de la lampe n'a pas été fixé correctement.** Mettre l'appareil hors tension et laisser le projecteur refroidir pendant au moins 45 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifier que le couvercle de lampe est bien fixé. Remettre l'appareil sous tension après avoir effectué l'entretien nécessaire. Si le même message s'affiche après l'entretien, contacter votre revendeur ou un service après-vente.

(suite à la page suivante)

A propos des voyants de lampes (suite)

POWER	TEMP	LAMP	SECURITY	SHUTTER	Description
Clignotement en rouge ou éclairage en rouge	*Clignotement en rouge*	**Eteint**	**Eteint**	**Eteint**	**Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas.** Mettre l'appareil hors tension et laisser le projecteur refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifier qu'il n'y a pas de particules étrangères obstruant le ventilateur, etc., puis remettre le projecteur sous tension. Si le même message s'affiche après cette intervention, contacter votre revendeur ou réparateur.
Clignotement en rouge ou éclairage en rouge	Eclairage en rouge	**Eteint**	**Eteint**	**Eteint**	**La température interne augmente de manière trop importante.** Mettez rapidement le projecteur hors tension (📖***20***) et laissez-le refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois le projecteur refroidi, procédez aux contrôles suivants. - Présence d'obstacles à la ventilation autour du projecteur ? - La température autour du projecteur est-elle supérieure à la limite spécifiée ? (📖***77***) Lorsque ce message s'affiche en l'absence des obstacles mentionnés ci-dessus, vous devez remplacer le filtre. Remplacez rapidement le filtre conformément à la procédure énoncée au paragraphe "Filtre" du chapitre "Entretien" (📖***69***). N'oubliez pas de réinitialiser TEMPS FILTRE rapidement après le remplacement du filtre.
Eclairage en vert	Clignotement *simultané en* ***rouge***		**Eteint**	**Eteint**	**Vous devez remplacer le filtre.** La valeur de la minuterie dans TEMPS FILTRE est égale à la valeur prédéfinie du menu AVERT.FILTRE dans le menu SERVICE du menu OPTION (📖***50***). Remplacez rapidement le filtre conformément à la procédure énoncée au paragraphe "Filtre" du chapitre "Entretien" (📖***69***). N'oubliez pas de réinitialiser TEMPS FILTRE rapidement après le remplacement du filtre.
Eclairage en vert	Clignotement *alternatif en* ***rouge***		**Eteint**	**Eteint**	**Il se peut que la partie interne ait trop refroidi.** Utiliser l'appareil dans la gamme de températures d'usage prescrite (5° C à 35° C). Remettre l'appareil sous tension après intervention.
Clignotement en vert pendant 3 secondes	**Eteint**	**Eteint**	**Eteint**	**Eteint**	**Au moins un programme « Power ON » est sauvegardé pour le projecteur.** (Se reporter au 📖 Manuel d'utilisation - Guide Réseau : Schedule Settings (Paramètres Calendrier) pour de plus amples informations).

REMARQUE • Lorsque la partie interne de l'appareil a surchauffé, la source d'alimentation est coupée automatiquement pour des raisons de sécurité et les voyants lumineux peuvent également être désactivés. Dans ce cas, appuyer sur le côté « O » (off) du commutateur d'alimentation, et attendre au moins 45 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifier que la lampe et le couvercle de lampe sont correctement fixés et remettre le projecteur sous tension.

Phénomènes qui peuvent facilement être confondus avec des défauts de l'appareil

⚠**AVERTISSEMENT** ►Ne jamais utiliser le projecteur si des conditions anormales surviennent telles que de la fumée ou une odeur étrange produite par l'appareil, s'il est trop bruyant ou si le boîtier, ses éléments ou les câbles sont endommagés, ou encore si des liquides ou des corps étrangers ont pénétré à l'intérieur de l'appareil. Dans un tel cas, couper immédiatement la source d'alimentation électrique de l'appareil et débrancher la prise de courant. Après s'être assuré que l'émission de fumée ou d'odeur a cessé, contacter votre revendeur ou le service après-vente.

Avant de demander une réparation, vérifier les éléments en question indiqués dans le tableau suivant. Dans certains cas, cette opération peut régler le problème.

Si la situation ne peut pas être corrigée ;

- Le microprocesseur du projecteur peut avoir besoin d'être réinitialisé.
  Appuyer sur le commutateur d'arrêt avec un trombone ou un objet similaire et le projecteur sera mis hors tension immédiatement. Avant la remise sous tension, attendre au mo ins 10 minutes pour que le projecteur refroidisse suffisamment.
- Il se peut qu'il y ai un réglage inadéquat. Utiliser la fonction REGLAGE USINE de la rubrique SERVICE du Menu OPT. (📖***55***) pour rétablir les valeurs d'usine par défaut de tous les réglages.
  Ensuite, si le problème persiste même après l'entretien, contacter votre revendeur ou réparateur.

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Le courant ne passe pas.	**Le cordon d'alimentation n'est pas branché.** Brancher correctement le cordon d'alimentation.	15
	L'interrupteur de la source d'alimentation n'est pas réglé sur ON. Mettre l'interrupteur sur [I] (on).	19
	La source d'alimentation principale a été interrompue pendant l'opération, comme dans le cas d'une coupure de courant (panne généralisée), etc. Mettre l'appareil hors tension et laisser le projecteur refroidir pendant au moins 2 minutes, puis remettre l'appareil sous tension.	19, 20
	Soit il n'y a pas de lampe et/ou de couvercle de lampe mis en place, soit ils n'ont pas été fixés correctement. Mettre l'appareil hors tension et laisser le projecteur refroidir pendant au moins 45 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifier que la lampe et le couvercle de lampe sont correctement fixés et remettre le projecteur sous tension.	67

(suite à la page suivante)

Phénomènes qui peuvent facilement être confondus avec des défauts de l'appareil (suite)

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Aucune image ne s'affiche.	**Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés.** Brancher correctement les câbles de connexion.	11
	La luminosité est réglée à un niveau beaucoup trop faible. Régler la LUMIN. à un niveau plus haut en utilisant la fonction menu ou la télécommande.	31
	L'ordinateur ne peut pas détecter le projecteur en tant qu'ordinateur plug-and-play. Vérifier que l'ordinateur peut détecter un moniteur plug-and-play en connectant un autre moniteur plug-and-play.	14
	L'écran SUPPR. est affiché. Appuyer sur la touche BLANK sur la télécommande.	26
	Le volet est fermé. Appuyez sur la touche SHUTTER.	26
Aucune image ou image perturbée ne s'affiche sur l'entrée HDMI.	**Le câble HDMI n'est pas correctement branché.** Brancher correctement le câble HDMI.	11
	Votre équipement HDMI n'est pas compatible avec le projecteur. Ce projecteur peut être connecté à un autre équipement possédant un connecteur HDMI ou DVI, mais avec certains appareils, le projecteur pourra ne pas fonctionner correctement.	14
	Votre équipement HDMI et le projecteur ne sont pas harmonisés. Mettre les deux appareils hors tension, puis les remettre à nouveau sous tension.	–
	Le format du signal sur HDMI n'est pas supporté. Vérifier le réglage vidéo de votre équipement HDMI.	14

(suite à la page suivante)

Phénomènes qui peuvent facilement être confondus avec des défauts de l'appareil (suite)

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
L'affichage de l'écran vidéo se bloque.	**La fonction REPOS fonctionne.** Appuyer sur la touche FREEZE pour retourner à l'écran normal.	25
Les couleurs sont fades ou la tonalité de couleur est mauvaise.	**Les réglages de la couleur ne sont pas corrects.** Régler l'image en changeant TEMP COUL., COULEUR, TEINTE et/ou ESP. COUL. en utilisant les fonctions du menu.	32, 36
	ESP. COUL. n'est pas approprié. Changer le réglage de ESP. COUL. sur AUTO, RGB, SMTPE240, REC709 ou REC601.	36
Les images apparaissent foncées.	**Le réglage de la luminosité et/ou du contraste a été paramétré à un niveau extrêmement bas.** Régler LUMIN. et/ou CONTRASTE à un niveau plus élevé à l'aide de la fonction menu.	31
	La fonction MODE ÉCO fonctionne. Sélectionner NORMAL pour la rubrique MODE ÉCO dans le menu INSTALLAT°.	30, 41
	La lampe approche de la fin de sa durée de vie. Remplacer la lampe.	67, 68
Les images apparaissent floues.	**Les réglages de la mise au point et/ou de la phase horizontale n'ont pas été effectués correctement.** Réglez la mise au point à l'aide de la touche FOCUS et/ou de PHASE.H à l'aide des fonctions du menu.	21
	L'objectif est sale ou embué. Nettoyez l'objectif en vous reportant au paragraphe "Pour l'objectif" dans "Autres".	70
Les images tremblent.	**Les orifices de ventilation avant sont bloqués par un objet.** Retirer les objets présents à l'avant du projecteur.	10

REMARQUE • Bien que des points lumineux ou foncés puissent apparaître sur l'écran, il s'agit d'une caractéristique particulière des affichages à cristaux liquides et en tant que tel ne constitue ni n'implique un défaut de l'appareil.

Garantie et service après-vente

Si l'appareil présente un problème, consulter tout d'abord la section « Dépannage » et effectuer les contrôles conseillés. Si le problème persiste, s'adresser à votre revendeur ou à la société chargée du service après-vente. Ils vous indiqueront quelles conditions de garantie s'appliquent.

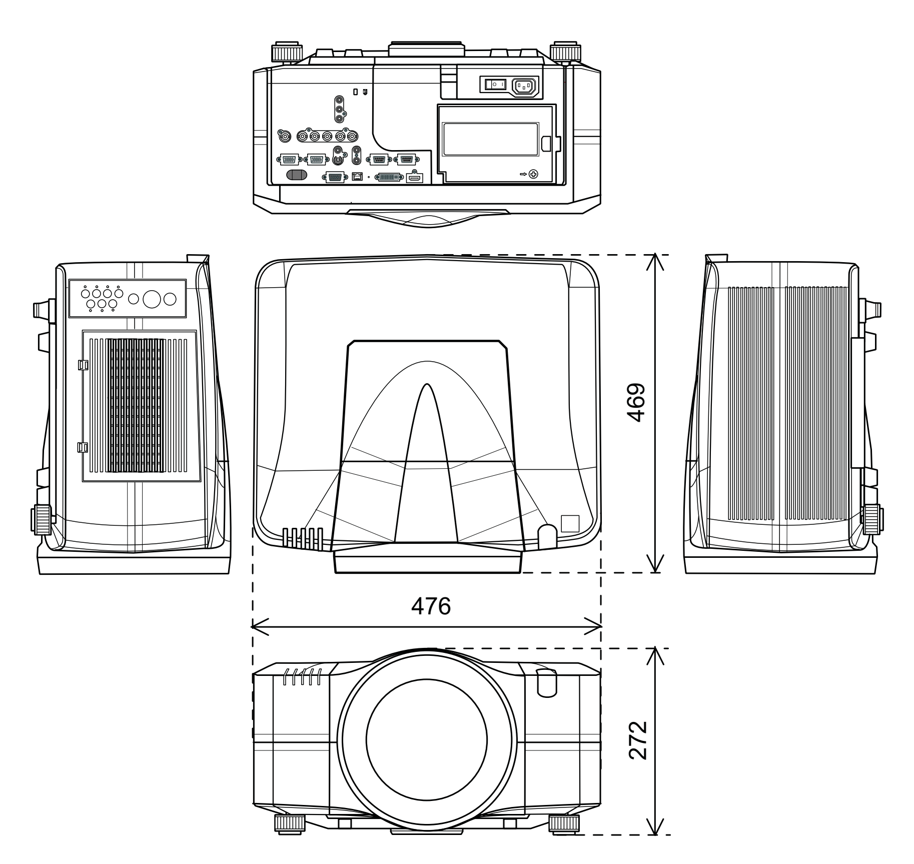
Caractéristiques techniques

Rubrique	Caractéristiques techniques	
Nom du produit	Projecteur à cristaux liquides	
Panneau à cristaux liquides	CP-X10000: 1024 horizontaux x 768 verticaux CP-WX11000: 1366 horizontaux x 800 verticaux CP-SX12000: 1400 horizontaux x 1050 verticaux	
Objectif	* Pour l'objectif en option, reportez-vous au manuel.	
Lampe	350W UHB	
Alimentation	C.A. 110-120 V/6,0 A, C.A. 220-240 V/3,1 A	
Consommation	540W	
Gamme de températures	5 - 35° C (en fonctionnement)	
Poids (masse)	13,1 kg (environ)	
Ports	HDMI .... Prise HDMI x 1 DVI-D .... Prise DVI-D x 1 LAN .... Prise RJ45 x 1 MONITOR OUT .... Mini-prise D-sub 15 broches x 1 CONTROL IN .... Prise D-sub 9 broches x 1 CONTROL OUT .... Prise D-sub 9 broches x 1 REMOTE CONTROL IN .... Mini-prise stéréo 3,5 x 1 REMOTE CONTROL OUT .... Mini-prise stéréo 3,5 x 1 S-VIDEO .... Mini DIN 4 broches x 1 VIDEO 1 .... Prise RCA x 1 VIDEO 2 .... Prise BNC x 1 COMPUTER IN1 .... Mini-prise D-sub 15 broches x 1 COMPUTER IN2 .... Mini-prise D-sub 15 broches x 1 BNC (G/Y, B/Cb/Pb, R/Cr/Pr, H, V) .... Prise BNC x 5 Composant (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) .... Prise RCA x 3	
Articles vendus séparément	**Objectif :** **USL-801 (Objectif portée ultra courte)** **SL-802 (Objectif courte portée)** **SL-803 (Objectif courte portée)** **SD-804 (Objectif standard)** **LL-805 (Objectif longue portée)** **UL-806 (Objectif portée ultra longue)** **Lampe :** DT01001 **Filtre :** MU06351 **Enveloppe de câble :** CC10000	**Adaptateur pour l'objectif :** KU00041 **Accessoire de montage :** **HAS-10000 (Patte de montage au plafond)** **HAS-204L (Adaptateur de fixation pour plafonds bas)** **HAS-304H (Adaptateur de fixation pour plafonds hauts)** * Pour plus d'informations, veuillez consulter notre site Web (voir ci-dessous) ou vous adresser à votre revendeur.

REMARQUE • Les caractéristiques techniques peuvent être modifiées sans avis préalable. Vous trouverez sur notre site Web les informations mises à jour.
http://www.hitachi.us/digitalmedia ou http://www.hitachidigitalmedia.com

(suite à la page suivante)

Caractéristiques techniques (suite)

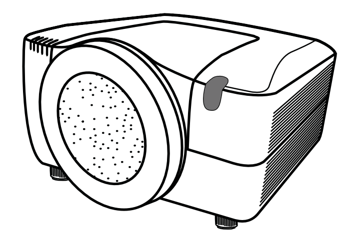


[unité : mm]

Projecteur

CP-X10000/CP-WX11000/CP-SX12000

Manuel d'utilisation (détaillé)
Guide Réseau



Merci d'avoir acheter ce projecteur.

Ce projecteur possède la fonction réseau qui vous offre les caractéristiques principales suivantes.

✓ **Contrôle Web**
Le projecteur peut être contrôllé et régulé par un logiciel de navigateur internet sur votre PC, ce qui peut vous aider à configurer et à entretenir le projecteur.

✓ **Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes)**
Le projecteur peut afficher des images fixes qui sont transférées via le réseau.

Ce manuel couvre exclusivement la fonction Réseau.
Pour ce qui est de la sécurité, des opérations ou tout autre problème, reportez-vous au Guide de sécurité et au Manuel d'utilisation (résumé et détaillé).

⚠**AVERTISSEMENT** ►Avant d'utiliser ce produit, assurez-vous d'avoir lu tous les manuels pour ce produit.
Après les avoir lu, rangez-les dans un endroit sûre pour une consultation future.

REMARQUE • Les informations présentes dans ce manuel sont sujettes à changements sans pré-avis.
• Le constructeur n'est pas responsable des erreurs qui pourraient apparaître dans ce manuel.
• La reproduction, le transfert ou la copie de ce document, en partie ou dans son intégralité, n'est pas autorisé sans consentement exprès écrit.

Information sur les marques déposées

• Microsoft® et Internet Explorer®, Windows®, Windows Vista® sont des marques de commerce déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays.
• JavaScript® est une marque déposée de Sun Microsystems, Inc.
• DVI est une marque déposée de Digital Display Working Group.
• HDMI, le logo HDMI et High Defi nition Multimedia Interface (Interface Multimédia Haute Défi nition) sont des marques de commerce ou des marques de commerce déposées de HDMI Licensing LLC.
• PJLink est une marque commerciale dont les droits sont déposés au Japon, aux Etats-Unis d'Amérique et plusieurs autres pays. PJLink™

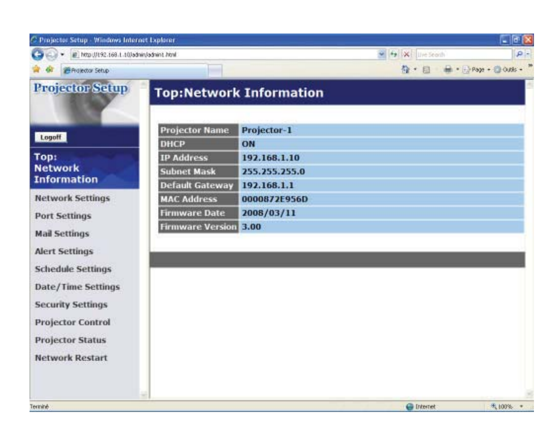
Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Contenu

1. Fonctions principales

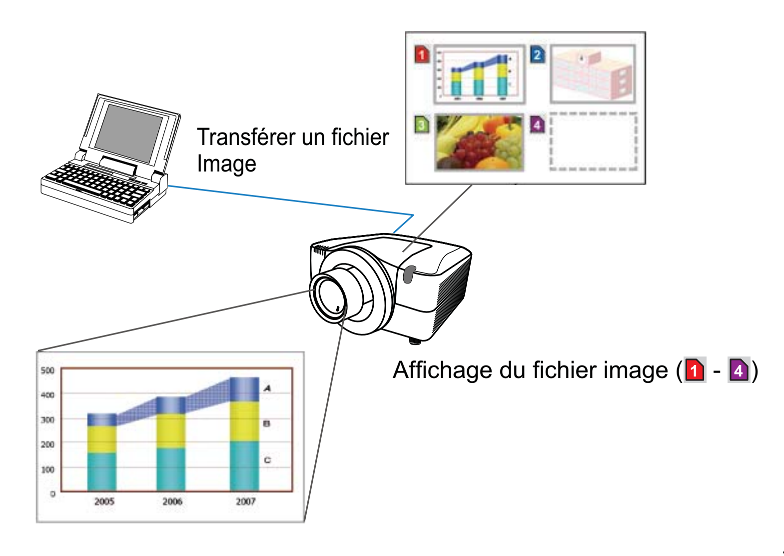
1.1 Configuration et contrôle via un navigateur

Vous pouvez ajuster ou contrôler le projecteur via un réseau depuis un navigateur installé sur votre PC et qui est connecté au même réseau.
Ouvrez une session sur le réseau depuis votre navigateur et cela vous proposera les menus pour configurer les paramètres de réseau, contrôler le projecteur etc.



1.2 Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes)

Des fichiers images peuvent être envoyés par le réseau et au plus 4 images peuvent être emmagasinées dans le projecteur pour être affichées une par une. (📖39)



2. Connexion de l'équipement et Network Settings (Paramètres Réseau)

2.1 Préparation de l'équipement requis

Le matériel suivant est requis pour connecter le projecteur à votre PC via le réseau.

PC : 1) équipé des fonctions réseau
2) équipé d'un browser web (📖11)

Cable LAN : CAT-5 ou plus

REMARQUE • L'utilisation des fonctions de réseau du projecteur nécessite un environnement de communication conforme aux standards 100Base-TX ou 10Base-T.

2.2 Paramètrage manuel de la connexion réseau

2.2.1 Connexion du matériel

Connectez le projecteur au PC à l'aide d'un cable LAN.
* Avant de vous connecter à un réseau existant, contactez l'administrateur réseau.

Ensuite, veuillez vérifier la configuration de votre PC comme expliqué ci-dessous.

2.2.2 Network Settings (Paramètres Réseau)

Ceci est une explication des paramètres de connexion réseau pour Windows® XP et Internet Explorer®.
1) Entrez dans Windows® XP en tant qu' administrateur. (*)
2) Ouvrir le "Panneau de configuration" dans le menu "démarrer".
3) Ouvrir "Connexions réseau et Internet" dans le "Panneau de configuration". (Fig. 2.2.2.a)
* Le statut administrateur est le compte qui peut accéder à toutes les fonctions.

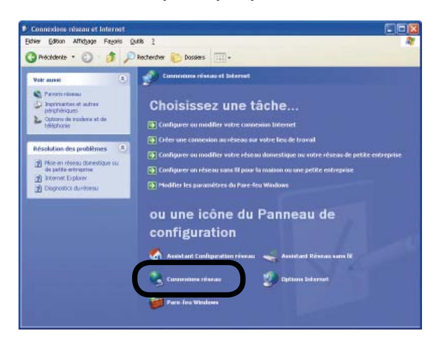


Fig. 2.2.2.a Fenêtre "Connexions réseau et Internet"

4) Ouvrir "Connexions réseau". (Fig.2.2.2.b)

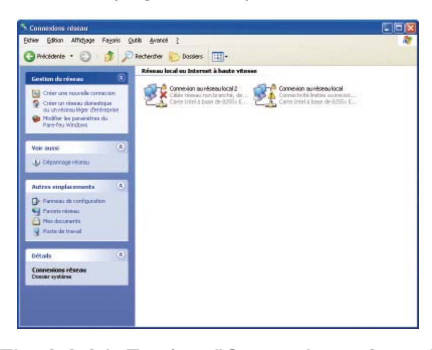


Fig. 2.2.2.b Fenêtre "Connexions réseau"

2.2 Paramètrage manuel de la connexion réseau (suite)

5) Ouvrir la fenêtre "Propriétés de Connexion au réseau local" que vous utilisez pour vos appareils réseau. (Fig. 2.2.2.c)

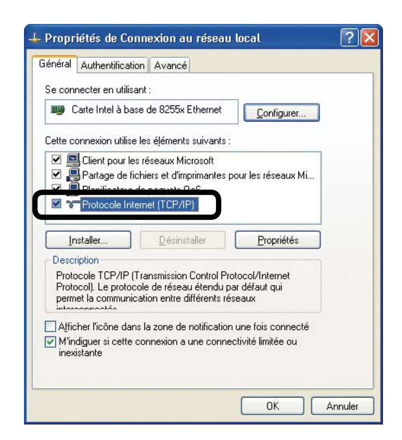


Fig. 2.2.2.c Fenêtre "Propriétés de Connexion au réseau local"

6) Paramétrer le protocole utilisé comme "TCP/IP" et ouvrir la fenêtre "Propriétés de Protocole Internet (TCP/IP)".

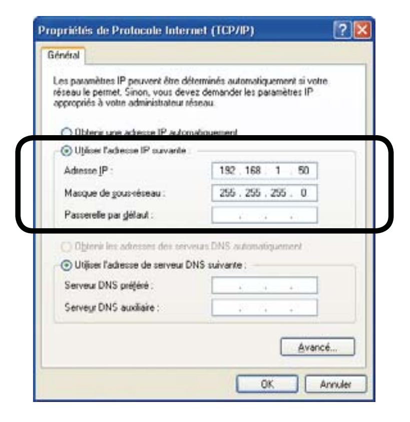


Fig. 2.2.2.d Fenêtre "Propriétés de Protocole Internet (TCP/IP)"

7) Configurer une adresse IP, un masque sous-réseau et une passerelle par défaut pour le PC.

2.2 Paramètrage manuel de la connexion réseau (suite)

[A propos de l'adresse IP]

■ Configurer manuellement

La portion d'adresse du réseau incluse dans l'adresse IP configurée dans votre PC, devrait être commune avec celle du projecteur. Et l'adresse IP complète mentionnée dans votre PC ne devrait pas être chevauchée par d'autres équipements dans le même réseau, le projecteur y compris.

Par exemple

Les paramètres par défaut du projecteur sont les suivants.

Adresse IP: 192.168.1.10
Subnet mask (Masque sous-réseau) : 255.255.255.0
(Adresse réseau: 192.168.1 dans ce cas précis)

Veuillez donc spécifier l'adresse IP de votre PC comme il suit.

Adresse IP: 192.168.1.xxx (xxx est un nombre décimal.)Subnet mask (Masque sous-réseau) : 255.255.255.0
(Adresse réseau: 192.168.1 dans ce cas précis)

Sélectionnez un nombre entre 1 et 254 pour "xxx", en s'assurant qu'il n'est utilisé par aucun autre périphérique.
Dans ce cas, le projecteur a pour adresse IP "192.168.1.10", attribuez un nombre entre 1 et 254, excepté 10 pour le PC.

REMARQUE • "0.0.0.0" ne peut être attribué à l'adresse IP.
• L'adresse IP du projecteur peut être changée en utilisant l'utilité de configuration via un navigateur web. (📖*11*)
• Si le projecteur et le PC sont dans le même réseau (ex: l'adresse réseau est la même), la passerelle par défaut peut rester vide.
• Quand le projecteur et le PC sont dans des réseaux différents,la configuration de la passerelle par défaut est nécessaire. Contactez l'administrateur réseau pour plus de détails.

■ Configuration automatique

Quand un serveur DHCP existe dans le réseau, il est possible d'attribuer une adresse IP au projecteur et au PC automatiquement.

* DHCP est l'abbréviation de "Dynamic Host Configuration Protocol" et a pour fonction de fournir une configuration nécessaire pour le réseau, comme une adresse IP du serveur au client. Un serveur qui a une fonction DHCP est appellé serveur DHCP.

2.2 Paramètrage manuel de la connexion réseau (suite)

2.2.3 Paramètres "Options Internet"

1) Cliquez sur "Options Internet" dans la fenêtre "Connexions réseau et Internet" (Fig. 2.2.3.a) pour ouvrir la fenêtre "Propriétés de Internet". (Fig.2.2.3.b)

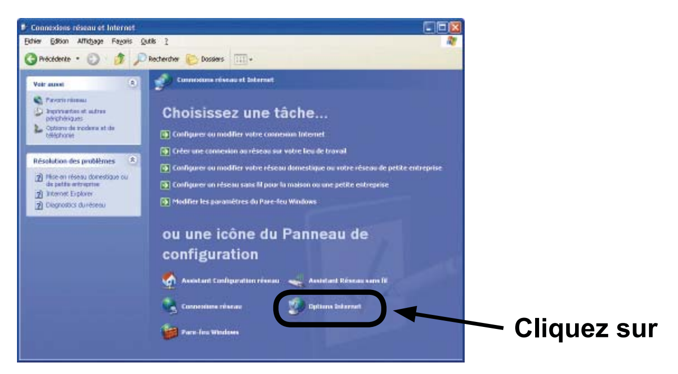


Fig. 2.2.3.a Fenêtre "Connexions réseau et Internet"

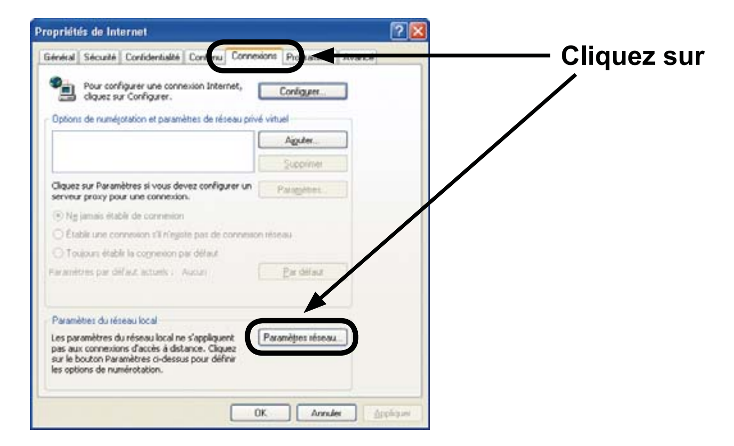


Fig. 2.2.3.b Fenêtre "Propriétés de Internet"

2) Cliquez sur l'onglet "Connexions" puis cliquez sur la touche **[Paramètres réseau]** pour ouvrir "Paramètres du réseau local". (Fig. 2.2.3.c)

2.2 Paramètrage manuel de la connexion réseau (suite)

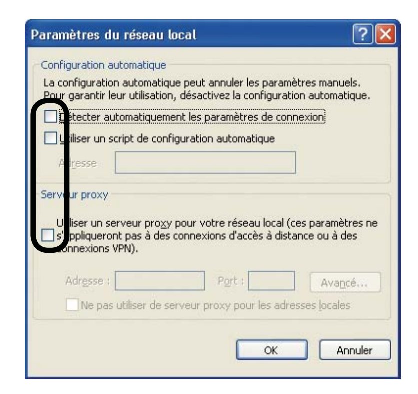


Fig. 2.2.3.c Fenêtre de "Paramètres du réseau local"

3) Décochez toutes les cases dans la fenêtre de "Paramètres du réseau local". (Fig. 2.2.3.c)

2.2.4 Verifier la connexion

Verifiez que le PC et le projecteur sont bien connectés. S'ils ne sont pas connectés, verifiez si les cables sont connectés et si les paramètres sont configurés ou non.

1) Démarrez le navigateur dans le PC et spécifiez l'URL suivante, puis cliquez sur la touche "➔".

URL: http://(adresse IP du projecteur)/

Par exemple, si l'adresse IP du projecteur est 192.168.1.10, spécifiez

URL: http://192.168.1.10/

2) Si la fig. 2.2.4 apparaît, l'opération a réussi.

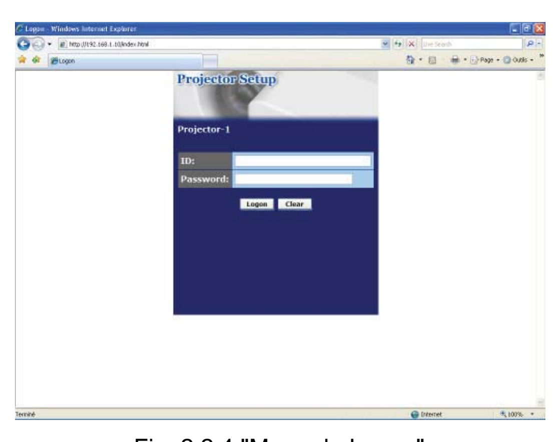


Fig. 2.2.4 "Menu de Logon"

3. Organisateur avec logiciel de navigateur Web

Le projecteur ,qui utilise un logiciel de navigateur Web, est équippé des fonctions réseau suivantes.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web

Vous pouvez changer les paramètres ou contrôler le projecteur via un réseau depuis un navigateur installé sur votre PC et qui est connecté au même réseau.
(📖*11*)

3.2 Alertes E-mails

Le projecteur peut automatiquement envoyer une alerte à des adresses e-mail spécifiées lorsque le projecteur a besoin d'une révision ou a rencontré une erreur.
(📖*33*)

3.3 Organisateur Projecteur avec SNMP

Ce projecteur respecte le SNMP (Simple Network Management Protocol = Protocol de Management de réseau simple), et vous permet de le contrôler à distance, grâce à l'utilisation d'un logiciel SNMP. En outre, le projecteur est capable d'envoyer des alertes d'échecs et d'avertissements à un PC définit.
(📖*35*)

3.4 Prévision d'évènements

Vous pouvez programmer le projecteur pour qu'il effectue des fonctions variées, en fonction de la date ou de l'heure.
(📖*36*)

3.5 Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes)

Le projecteur peut afficher des images fixes qui sont transférées via le réseau.
(📖*39*)

3.6 Contrôle des commandes via le réseau

Le projecteur peut être contrôller en utilisant les commandes RS-232C sur un réseau.
(📖*41*)

3.7 Contrôle du périphérique externe via le projecteur (à l'aide de la fonction PONT RÉSEAU)

La fonction PONT RÉSEAU permet de contrôler le périphérique externe en tant que terminal réseau, via le projecteur depuis l'ordinateur.
(📖*46*)

3.8 Contrôle simultané de plusieurs projecteurs (à l'aide de la fonction EN CHAÎNE)

La fonction EN CHAÎNE permet de contrôler simultanément à partir de l'ordinateur plusieurs projecteurs connectés sur un bus RS-232C partagé.
(📖*50*)

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web

Vous pouvez ajuster ou contrôler le projecteur via un réseau depuis un navigateur installé sur votre PC et qui est connecté au même réseau.

REMARQUE • Il est nécessaire d'avoir Internet Explorer® 5.5 ou supérieur.
• Si JavaScipt® est désactiv dans la configuration de votre navigateur, vous devez activer JavaScript® afin de pouvoir utiliser correctement les pages web du projecteur. Consultez les fichiers d'aide de votre navigateur pour savoir comment activer JavaScript®.
• Vous pouvez communiquer en utilisant SSL (Secure Socket Layer) si vous utilisez Windows® XP Service Pack 2 ou des versions antérieures de Windows® de Microsoft®. Veuillez préciser «https://» quand vous entrez l'adresse IP du projecteur sur le navigateur Web. Il est impossible de communiquer avec ce projecteur en utilisant SSL sur Windows Vista®.
• Il est recommandé que toutes les mises à jour du navigateur soient installées. Il est recommandé tout particulièrement que, tous les utilisateurs d'Internet Explorer® sur une version de Microsoft® Windows® antérieure à Windows® XP Service Pack 2, installent les mises à jour de sécurité Q832894 (MS04-004), à défaut de quoi l'interface du navigateur pourrait ne pas s'afficher correctement. Lorsque vous utilisez un version d'Internet Explorer® antérieure à celle recommandée, le navigateur fermera la session après 50 secondes.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Lorsque vous configurer ou contrôller le projecteur via un navigateur, un identifiant et un mot de passe sont requis. Il y a deux types d'identifiant. L'identifiant Administrateur et l'identifiant Utilisateur. Le tableau qui suit décrit les différences entre Il'identifiant Administrateur et Utilisateur.

Elément	Description	Administrateur	Utilisateur
Network Information	Affiche les paramètres de configuration du réseau actuel du projecteur.	√	√
Network Settings	Affiche et configure les paramètres réseau.	√	N/A
Port Settings	Affiche et configure les paramètres du port de communication.	√	N/A
Mail Settings	Affiche et configure les paramètres d'adresses e-mail.	√	N/A
Alert Settings	Affiche et configure les alertes d'échec et d'avertissement.	√	N/A
Schedule Settings	Affiche et configure les paramètres emploi du temps.	√	N/A
Date/Time Settings	Affiche et configure les paramètres de date et d'heure.	√	N/A
Security Settings	Affiche et configure les paramètres de mots de passe et autre procésus de sécurité.	√	N/A
Projector Control	Contrôle le projecteur.	√	√
Projector Status	Affiche le statut actuel du projecteur.	√	√
Network Restart	Réinitialise la connexion réseau du projecteur.	√	N/A

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.1 Logon (Ouverture de session)

Référez-vous aux informations suivantes pour configurer ou contrôller le projecteur via un navigateur Web.

Exemple: Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur **192.168.1.10**:

1) Entrez **"http://192.168.1.10/"** dans la barre d'adresse du navigateur et appuyez sur "Enter" ou cliquez sur la touche "➔". L'écran dans la Fig. 3.1.1a sera affiché.

2) Entrez votre Identifiant et cliquez sur **[Logon]**.



Fig. 3.1.1a "Menu de Ouverture de session"

Ci-dessous, vous trouverez les paramètres par défaut réglés en usine pour l'identifiant Administrateur, Utilisateur et les mots de passe.

Elément	Identifiant	Password
Administrator	Administrator	<vide>
User	User	<vide>

Si l'ouverture de session est réussie, l'écran Fig. 3.1.1 b ou Fig. 3.1.1 c s'affichera.

Menu principal

Fig. 3.1.1 b "Ouverture de session avec identifiant Administrateur"

Menu principal

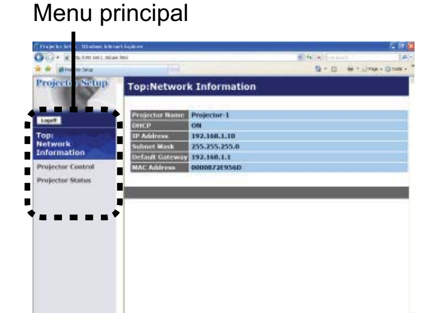


Fig. 3.1.1 c "Ouverture de session avec identifiant Utilisateur"

3) Cliquez sur l'opération ou le paramètre de configuration désiré dans le menu principal situé sur le côté gauche de l'écran.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.2 Network Information (Informations Réseau)



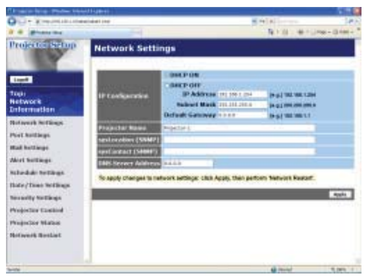
Tous les illustrations d'écrans dans ce manuel sont celles qui apparaissent lors d'une ouverture de session avec un identifiant Administrateur. Toutes les fonctions qui sont uniquement disponibles pour l'Administrateur ne seront pas offertes quand vous ouvrirez une session avec un identifiant Utilisateur. Référez-vous au tableau. (📖*12,13*)

Affiche les paramètres de configuration du réseau actuel du projecteur.

Elément	Description
Projector Name	Affixhe les paramètres du nom du projecteur.
DHCP	Affiche les paramètres de configuration DHCP.
IP Address	Affiche l'adresse IP actuelle.
Subnet Mask	Affiche le masque sous-réseau.
Default Gateway	Affiche la passerelle par défaut.
MAC Address	Affiche l'adresse MAC ethernet.
Firmware Date	Affiche l'horodateur microprogrammé du réseau Cette information est uniquement affiché lors d'une session avec identifiant Administrateur.
Firmware Version	Affiche le numéro de version microprogrammée du réseau Cette information est uniquement affiché lors d'une session avec identifiant Administrateur.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.3 Network Settings (Paramètres Réseau)



Affiche et configure les paramètres réseau.

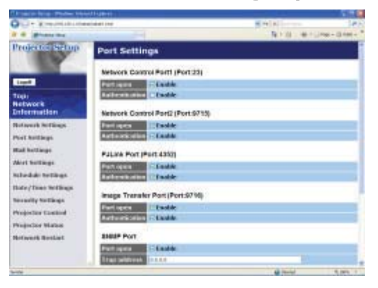
Elément			Description
IP Configuration			Configure les Network Settings (Paramètres Réseau).
	DHCP ON		Active le DHCP.
	DHCP OFF		Désactive le DHCP.
		IP Address	Configure l'adresse IP lorsque le DHCP est désactivé.
		Subnet Mask	Configure le masque sous-réseau quandle DHCP est désactivé.
		Default Gateway	Configure la passerelle par défaut lorsque le DHCP est désactivé.
Projector Name			Configure le nom du projecteur. La longueur du nom du projecteur est au maximum de 64 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser l'alphabet, des nombres ou les symboles suivants: !"#$%&'()*+,-./:;<=>?@[\]^_`{|}~ et la barre d'espace.
sysLocation (SNMP)			Configure l'adresse à laquelle se référer lorsque vous utilisez SNMP. La longeur maximm du sysLocation est de 255 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser les chiffres de "0-9" et les lettres de l'alphabet de "a-z" ou "A-Z".
sysContact (SNMP)			Configure les informations de contact auxquelles il faut se référer lorsque vous utilisez SNMP. La longeur maximum de sysContact est de 255 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser les chiffres de "0-9" et les lettres de l'alphabet de "a-z" ou "A-Z".
DNS Server Address			Configure l'adresse de serveur DNS.

Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Les nouveaux paramètres de configuration seront activés après avoir réinitialisé votre connexion réseau. Quand les paramètres de configuration sont changés, vous devez réinitialiser votre connexion réseau. Vous pouvez réinitialiser votre connexion réseau en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.
• Si vous connectez le projecteur à un réseau existant, consultez a administrateur réseau avant de paramétrer les adresses serveur.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.4 Port Settings (Paramètres de Port)



Affiche et configure les paramètres du port de communication.

Elément	Description
Network Control Port1 (Port:23)	Configure et contrôle le port 1 (Port:23).
Port open	Cliquez la case **[Enable]** dans la case pour utiliser le port 23.
Authentification	Cliquez la case **[Enable]** dans la case, lorsque une authentification est demandée pour ce port.
Network Control Port2 (Port:9715)	Configure et contrôle le port 2 (Port:9715).
Port open	Cliquez la case **[Enable]** dans la case pour utiliser le port 9715.
Authentification	Cliquez la case **[Enable]** dans la case, lorsque une authentification est demandée pour ce port.
PJLink™ Port (Port:4352)	Configure le port PJLink™ (Port : 4352).
Port open	Cliquez la case **[Enable]** pour utiliser le port 4352.
Authentication	Cliquez la case **[Enable]** lorsqu’une identification est demandée pour ce port.
Image Transfer Port (Port:9716)	Configure le port de transfert d’image (Port:9716).
Port open	Cliquez la case **[Enable]** pour utiliser le port 9716.
Authentification	Cliquez la case **[Enable]** lorsqu’une identification est demandée pour ce port.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

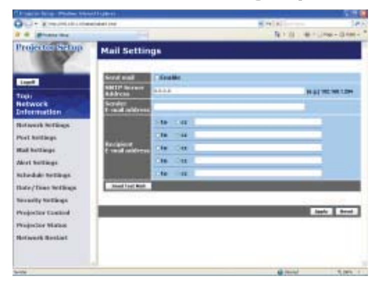
Elément		Description
SNMP Port		Configure le port SNMP.
	Port open	Cliquez la case **[Enable]** pour utiliser SNMP.
	Trap address	Configure la destination du Trap SNMP en format IP. • L'adresse peut être soit une adresse IP soit un nom de domaine, si le bon serveur DNS est configuré dans **Network Settings (Paramètres Réseau)**. La longueur maximum du serveur ou du nom de domaine est de 255 caractères.
SMTP Port		Configure le port SMTP.
	Port open	Cliquez la case **[Enable]** pour utiliser la fonction e-mail.
Network Bridge Port		Configure le numéro de port pour le Pont réseau.
	Port Number	Entrez le numéro de port. Vous pouvez saisir n'importe quel nombre compris entre 1024 et 65535. Le paramètre par défaut est 9717.
Daisy Chain Port		Configure le numéro de port pour le En chaîne.
	Port Number	Entrez le numéro de port. Vous pouvez saisir n'importe quel nombre compris entre 1024 et 65535. Le paramètre par défaut est 9718.

Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que vous aurez fait redémarrer votre connection réseau. Quand les réglages de configuration sont modifiés, vous devez faire redémarrer votre connection réseau. Le redémarrage de la connection réseau se fait en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.5 Mail Settings (Paramètres E-mail)



Affiche et configure les paramètres d'adresses e-mail.

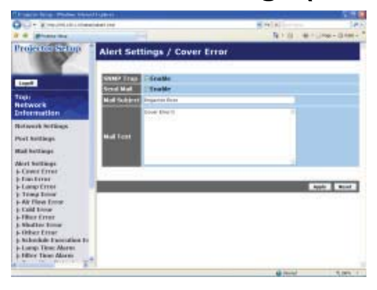
Elément	Description
Send mail	Cliquez sur **[Enable]** pour utiliser la fonction e-mail. Configure les conditions pour envoyer un e-mail sous les Alerte settings.
SMTP Server Address	Configure l'adresse du serveur e-mail en format IP. • L'adresse peut être soit une adresse IP soit un nom de domaine, si le bon serveur DNS est configuré dans **Network Settings (Paramètres Réseau)**. La longueur maximum du serveur ou du nom de domaine est de 255 caractères.
Sender E-mail address	Configure l'adresse e-mail de l'expéditeur. La longueur maximum de l'adresse expéditeur est de 255 caractères alphanumériques.
Recipient E-mail address	Configure jusqu'à cinq adresses de destinataires. Vous pouvez aussi spécifier **[TO]** ou **[CC]** pour chaque adresse. La longueur maximum de l'adresse destinataire est de 255 caractères alphanumériques.

Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Vous pouvez comfirmer si les paramètres e-mail fonctionne correctement sur **[Send Test Mail]**. Veuillez activer le paramètre d'envoi d'e-mail avant de cliquer sur **[Send Test Mail]**.
• Si vous connectez le projecteur à un réseau existant, consultez a administrateur réseau avat de paramétrer les adresses serveur.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.6 Alert Settings (Paramètres Alerte)



Affiche et configure les paramètres d'alerte déchec et avertissement.

Catégorie d'Alerte	Description
Cover Error	Le couvercle de la lampe n'a pas été fixé correctement.
Fan Error	Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas.
Lamp Error	La lampe ne s'allume pas et il se peut que la partie interne du projecteur ait surchauffé.
Temp Error	Il se peut que la partie interne ait surchauffé.
Air Flow Error	La température interne augmente.
Cold Error	Il se peut que la partie interne ait refroidit.
Filter Error	Durée du filtre terminée.
Shutter Error	L'obturateur ne fonctionne pas correctement.
Other Error	Autre erreur. Si cette erreur s'affiche, veuillez contacter votre revendeur.
Schedule Execution Error	Erreur d'Execution Calendrier. (*21*)
Lamp Time Alarm	Horloge de la lampe réglée sur les paramètres alarme.
Filter Time Alarm	Horloge filtre réglée sur les paramètres alarme.
Transition Detector Alarm	Alarme de Détecteur de transition. (***Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation***)
Cold Start	L'interrupteur d'alimentation est allumé. (éteint → mode Attente)
Authentication Failure	L'accès SNMP est détecté depuis la mauvaise communauté SNMP.

Référez-vous à ***"Dépannage" dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation*** pour obtenir plus de détails sur les erreurs, excepté Autre erreur et Erreur d'Execution Calendrier.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Les catégories d'alerte sont illustrées ci-dessous:

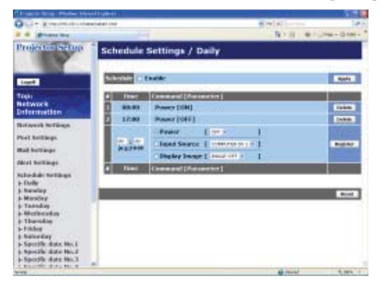
Elément du Paramètre	Description
Alarm Time	Configure l'heure d'alerte (Seulement pour **Lamp Time Alarm** et **Filter Time Alarm**.)
SNMP Trap	Cliquez sur **[Enable]** pour activer les alertes SNMP Trap.
Send Mail	Cliquez sur **[Enable]** pour autoriser les alertes e-mail. (Excepté pour **Cold Start** et **Authentication Failure**.)
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La longeur maximum de la ligne objet est de 100 caractères alphanumériques. (Excepté pour **Cold Start** et **Authentication Failure**.)
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. La longueur maximale du texte est de 1024 caractères alphanumériques. (Excepté pour **Cold Start** et **Authentication Failure.**)

Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Le déclenchement de l'e-mail **Filter Error** dépend des paramètres AVERT. FILTR dans la rubrique SERVICE du Menu OPT.. Ces paramètres définissent la période s'écoulant avant l'affichage d'un AVERT. FILTR sur l'écran du projecteur. L'e-mail sera envoyé lorsque la minuterie filtre excède 2000, 5000, or 10000 heures, en fonction de la configuration. Aucun avis d'envoi ne sera envoyé si AVERT. FILTR est DESACTI.. (***Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation***)
• **Lamp Time Alarm** est définie comme seuil pour l'avis d'e-mail (rappel) de la minuterie de la lampe. Lorsque la lampe dépasse le seuil configuré sur la page web, un e-mail est envoyé.
• **Filter Time Alarm** est définie comme seuil pour l'avis d'e-mail (rappel) de la minuterie filtre. Lorsque le filtre dépasse ce seuil, un e-mail est envoyé.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.7 Schedule Settings (Paramètres Calendrier)



Affiche et configure les paramètres emploi du temps.

Elément	Description
Daily	Configure l'emploi du temps quotidien.
Sunday	Configure l'emploi du temps du dimanche.
Monday	Configure l'emploi du temps du lundi.
Tuesday	Configure l'emploi du temps du mardi.
Wednesday	Configure l'emploi du temps du mercredi.
Thursday	Configure l'emploi du temps du jeudi.
Friday	Configure l'emploi du temps du vendredi.
Saturday	Configure l'emploi du temps du samedi.
Specific date No.1	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°1.
Specific date No.2	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°2.
Specific date No.3	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°3.
Specific date No.4	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°4.
Specific date No.5	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°5.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Les paramètres emploi du temps sont indiqués ci-dessous.

Elément	Description de Quotidien et Hebdomadaire
Schedule	Cliquez sur **[Enable]** pour activer l'emploi du temps.
Date (Month/Day)	Configure le mois et la date. Cette rubrique n'apparaît que lorsque Specific date (No. 1-5) est sélectionné.

Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

Les paramètres pour l'événement actuel sont affichés dans la liste emploi du temps. Pour ajouter des fonctions ou événements, définissez les rubriques suivantes.

Elément		Description
Time		Configure l'heure à laquelle éxécuter les commandes.
Command [Parameter]		Configure les commandes à être éxécutées.
	Power	Configure les paramètres pour le contrôle puissance.
	Input Source	Configure les paramètres pour le changement d'entrée.
	Display Image	Configure les paramètres pour l'affichage de données images transférées (📖*39*).

Cliquez sur **[Register]** pour ajouter de nouvelles commandes à la liste Emploi du Temps.

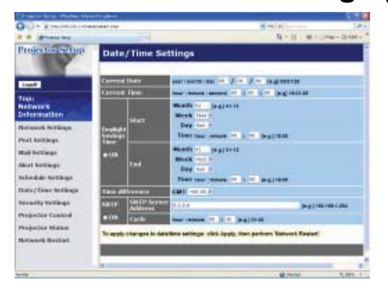
Cliquez sur **[Delete]** pour effacer des commandes de la Liste Emploi du Temps.

Cliquez sur **[Reset]** pour effacer toutes les commandes et réinitialiser les paramètres emploi du temps de la liste emploi du temps.

REMARQUE • Si le projecteur est déplacé, vérifiez l'heure et la date sur le projecteur avant de configurer les plannings. Les indications d'heure et de date (📖*23*) pourraient se trouver faussées suite à un choc violent.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.8 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure)



Affiche et configure les paramètres de date et d'heure.

Elément				Description
Current Date				Configure la date d'aujourd'hui au format **année/mois/jour**.
Current Time				Configure l'heure actuelle au format **heure:minute:seconde**.
Daylight Savings Time				Cliquez sur **[ON]** pour autoriser l'heure d'été et paramétrer les éléments suivants:
	Start			Configure la date et l'heure à laquelle l'heure d'été commence.
		Month		Configure le mois auquel l'heure d'été commence (1~12).
		Week		Configure la semaine du mois à laquelle débute l'heure d'été (First, 2, 3, 4, Last).
		Day		Configure le jour de la semaine où débute l'heure d'été (Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat).
		Time	**hour**	Configure l'heure à laquelle commence l'heure d'été (0~23).
			minute	Configure la minute à laquelle commence l'heure d'été (0~59).
	End			Configures la date et l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été.
		Month		Configure le mois auquel l'heure d'été s'arrête (1~12).
		Week		Configure la semaine du mois à laquelle s'arrête l'heure d'été (First, 2, 3, 4, Last).
		Day		Configure le jour de la semaine où s'arrête l'heure d'été (Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat).
		Time	**hour**	Configure l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~23).
			minute	Configure la minute à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~59).

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Elément		Description
Time difference		Configure le décalage horaire. Paramètre le décalage horaire sur celui de votre PC. Dans le doute, demander conseil à votre responsable informatique.
SNTP		Cochez la case **[ON]** pour récupérer les informations de date et d'heure sur le serveur SNTP et paramétrez les éléments suivants:
	SNTP Server Address	Configure l'adresse serveur SNTP en format IP. • L'adresse peut être soit une adresse IP soit un nom de domaine, si le bon serveur DNS est configuré dans **Network Settings (Paramètres Réseau**). La longueur maximum du serveur ou du nom de domaine est de 255 caractères.
	Cycle	Configure à quel interval faut-il récupérer les informations de date et d'heure sur le serveur SNTP (**heure:minute**).

Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que vous aurez fait redémarrer votre connection réseau. Quand les réglages de configuration sont modifiés, vous devez faire redémarrer votre connection réseau. Le redémarrage de la connection réseau se fait en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.
• Si vous raccordez le projecteur à un réseau existant, veuillez consulter votre Administrateur réseau avant de définir les adresses serveur.
• Pour activer la fonction SNTP, il faut avoir défini le décalage horaire au prélable.
• Lorsque SNTP est activé, le projecteur passera au dessus des réglage d’heure et ira récupérer l’information date et heure depuis le serveur temps.
• Le temps de l’horloge interne risque de ne pas rester précis. L’usage SNTP est recommandé pour conserver un temps précis.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.9 Security Settings (Paramètres Sécurité)



Affiche et configure les paramètres de mots de passe et autre procésus de sécurité.

Elément	Description
Administrator authority	Configure l'Identifiant Administrateur et le mot de passe.
Administrator ID	Configure l'Identifiant Administrateur. La longueur maximale du texte est de 32 caractères alphanumériques.
Administrator Password	Configure le mot de passe Administrateur. La longueur maximale du texte est de 255 caractères alphanumériques.
Re-enter Administrator Password	Veuillez resaisir le mot de passe pour vérification.
User authority	Configure l'Identifiant Utilisateur et le mot de passe.
User ID	Configure l'Identifiant Utilisateur. La longueur maximale du texte est de 32 caractères alphanumériques.
User Password	Configure le mot de passe Utilisateur. La longueur maximale du texte est de 255 caractères alphanumériques.
Re-enter User Password	Veuillez resaisir le mot de passe pour vérification.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Elément		Description
Network Control		Configure le mot de passe d'authentification pour la commande de contrôle.
	Authentication Password	Configure le mot de passe d'authentification. La longueur maximale du texte est de 32 caractères alphanumériques.
	Re-enter Authentication Password	Veuillez resaisir le mot de passe pour vérification.
SNMP		Configure le nom de communauté si SNMP est utilisé.
	Community name	Configure le nom de communauté. La longueur maximale du texte est de 64 caractères alphanumériques.

Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que vous aurez fait redémarrer votre connection réseau. Quand les réglages de configuration sont modifiés, vous devez faire redémarrer votre connection réseau. Le redémarrage de la connection réseau se fait en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.
• Seuls les nombres ‘0-9’ et les caractères alphabétiques ‘a-z’, ‘A-Z’ peuvent être utilisés.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.10 Projector Control (Contrôle du Projecteur)



Les éléments du tableau ci-dessous peuvent être sélectionnés à partir du menu Projector Control . Sélectionnez un élément en utilisant les touches haut et bas de votre clavier.
La plupart des menus ont un sous-menu. Référez-vous au tableau ci-dessous pour plus de détails.

REMARQUE • Les valeurs des paramètres pourraient ne pas correspondre aux valeurs réelles si l'utilisateur change les valeurs manuellement. Dans ce cas, veuillez rafraîchir la page en cliquant sur la touche **[Refresh]**.

Contrôle le projecteur.

Elément	Description
Main	
Power	Allume/Eteint l'alimentation.
Input Source	Sélectionne la source d'entrée.
Picture Mode	Sélectionne le paramétrage du mode image.
Blank On/Off	Supprime l'image on/off.
Freeze	Gèle l'écran on/off.
Magnify	Contrôle les paramètres de loupe. Dans certaines sources de signal d'entrée, "La Loupe" pourrait s'arrêter même si elle n'atteint pas la valeur maximale du paramètre.
Template	Active/désactive le modèle.
Shutter	Ouvre/ferme l'obturateur.
Zoom	Ajuste les paramètres de zoom.
Focus	Ajuste les paramètres de mise au point.
Lens Shift V	Ajuste le déplacement vertical de l'objectif.
Lens Shift H	Ajuste le déplacement horizontal de l'objectif.
Lens Memory	Enregistre/charge en mémoire les données concernant l'objectif.
P by P	Active/désactive P by P.
P by P Left Source	Sélectionne le paramètre P by P Source gauche.
P by P Right Source	Sélectionne le paramètre P by P Source droite.
P by P Main Area	Sélectionne le paramètre P by P Source zone principale.
MY Image	Sélectionner les données MES IMAGES.
MY Image Delete	Supprimer les données MES IMAGES.
Picture	
Brightness	Ajuste les paramètres de luminosité.
Contrast	Ajuste les paramètres de contraste.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Elément		Description
Picture (continue)		
	Gamma	Sélectionne les paramètres gamma.
	Color Temp	Sélectionne les paramètres de température de couleur.
	Color	Ajuste les paramètres de couleur.
	Tint	Ajuste la configuration de la teinte.
	Sharpness	Ajuste les paramètres de précision
	Active Iris	Sélectionne les paramètres iris active.
	Active Iris - Manual	Ajuste le paramètre manuel iris actif.
	MyMemory Save	Sauvegarde mes données MyMemory (ma mémoire).
	MyMemory Recall	Se rappelle des données MyMemory (ma mémoire).
Image		
	Aspect	Sélectionne les paramètres apsect.
	Over Scan	Ajuste les paramètres de surbalayage.
	V Position	Ajuste la position verticale.
	H Position	Ajuste la position horizontale.
	H Phase	Ajuste la phase horizontale.
	H Size	Ajuste la taille horizontale.
	Auto Adjust Execute	Exécute des règlages automatiques.
Input		
	Progressive	Sélectionne la paramétrage "progressif".
	Video NR	Sélectionne la configuration Réduction du Bruit Video.
	3D-YCS	Sélectionne la configuration 3D-YCS.
	Color Space	Sélectionne l'espace couleur.
	Component	Sélectionne la configuration port Component.
	Video 1 Format	Sélectionne la configuration format vidéo 1.
	Video 2 Format	Sélectionne la configuration format vidéo 2.
	S-Video Format	Sélectionne la configuration en format s-vidéo.
	HDMI Format	Sélectionne la configuration format HDMI.
	DVI-D Format	Sélectionne la configuration format DVI-D.
	HDMI Range	Sélectionne le paramètre de plage HDMI.
	DVI-D Range	Sélectionne le paramètre de plage DVI-D.
	Computer in 1	Sélectionne le type de signal d'entrée Computer in 1.
	Computer in 2	Sélectionne le type de signal d'entrée Computer in 2.
	BNC	Sélectionne le type de signal d'entrée BNC.
	Frame Lock-Computer in 1	Allume/Eteint la fonction verrou FRAME LOCK-COMPUTER IN1.
	Frame Lock-Computer in 2	Allume/Eteint la fonction verrou FRAME LOCK-COMPUTER IN2.
	Frame Lock-BNC	Allume/Eteint la fonction verrou FRAME LOCK-BNC.
	Frame Lock-HDMI	Allume/Eteint la fonction verrou FRAME LOCK-HDMI.
	Frame Lock-DVI-D	Allume/Eteint la fonction verrou FRAME LOCK-DVI-D.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Elément		Description
Setup		
	Auto Keystone Execute	Exécute une correction automatique de distorsion trapézoïdale.
	Keystone V	Règle les paramètres de la déformation trapézoidale verticale de l'image.
	Keystone H	Règle les paramètres de la déformation trapézoidale horizontale de l'image.
	Eco Mode	Sélectionne le mode éco.
	Mirror	Sélectionne le statut Mirroir.
	Monitor Out - Computer in 1	Assigne MONITOR OUT quand le port COMPUTER IN1 est sélectionné.
	Monitor Out - Computer in 2	Assigne MONITOR OUT quand le port COMPUTER IN2 est sélectionné.
	Monitor Out - BNC	Assigne MONITOR OUT quand le port BNC est sélectionné.
	Monitor Out - HDMI	Assigne MONITOR OUT quand le port HDMI est sélectionné.
	Monitor Out - DVI-D	Assigne MONITOR OUT quand le port DVI-D est sélectionné.
	Monitor Out-Component	Assigne MONITOR OUT quand le port Component est sélectionné.
	Monitor Out - S-Video	Assigne MONITOR OUT quand le port S-VIDEO est sélectionné.
	Monitor Out - Video 1	Assigne MONITOR OUT quand le port VIDEO 1 est sélectionné.
	Monitor Out - Video 2	Assigne MONITOR OUT quand le port VIDEO 2 est sélectionné.
	Monitor Out - Standby	Assigne MONITOR OUT dans le mode pause.
Screen		
	Language	Sélectionne une langue pour l'affichage écran.
	Menu Position V	Règle la position du menu vertical.
	Menu Position H	Ajuste la position du menu horizontal.
	Blank	Sélectionne le mode Vide.
	Startup	Sélectionne le mode écran de démarrage.
	MyScreen Lock	Active ou désactive la fonction verrouille Mon Écran.
	Message	Active/désactive la fonction message.
	Template	Sélectionne les paramètres des modèles.
	C.C. - Display	Sélectionne le paramètre AFFICHER du S.T.C.
	C.C. - Mode	Sélectionne le paramètre MODE du S.T.C.
	C.C. - Channel	Sélectionne le paramètre CANAUX du S.T.C.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Elément		Description
Option		
	Source Skip - Computer in1	Sélectionne le paramètre Omettre source – COMPUTER IN1.
	Source Skip - Computer in2	Sélectionne le paramètre Omettre source – COMPUTER IN2.
	Source Skip - BNC	Sélectionne le paramètre Omettre source – BNC.
	Source Skip - HDMI	Sélectionne le paramètre Omettre source – HDMI.
	Source Skip - DVI-D	Sélectionne le paramètre Omettre source – DVI-D.
	Source Skip - Component	Sélectionne le paramètre Omettre source – COMPONENT.
	Source Skip - S-Video	Sélectionne le paramètre Omettre source – S-VIDEO.
	Source Skip - Video 1	Sélectionne le paramètre Omettre source – VIDEO1.
	Source Skip - Video 2	Sélectionne le paramètre Omettre source – VIDEO2.
	Auto Keystone	Active/désactive la fonction de correction trapézoïdale automatique.
	Direct On	Active/désactive la fonction ALL. Direct.
	Auto Off	Configure la minuterie pour qu'elle éteigne le projecteur si aucun signal n'est détecté.
	Shutter Timer	Sélectionne le paramètre de minuterie de l'obturateur.
	My Button-1	Assigne de fonctions pour la touche MY BUTTON1 de la télécommande fournie.
	My Button-2	Assigne de fonctions pour la touche MY BUTTON2 de la télécommande fournie.
	My Button-3	Assigne de fonctions pour la touche MY BUTTON3 de la télécommande fournie.
	My Button-4	Assigne de fonctions pour la touche MY BUTTON4 de la télécommande fournie.
	My Source	Sélectionne les paramètres de MA SOURCE.
	Remote Receiv. Front	Active/désactive la fonction Récept. A dist avant.
	Remote Receiv. Rear	Active/désactive la fonction Récept. A dist arrière.
	Remote Receiv. Top	Active/désactive la fonction Récept. A dist supérieure.
	Remote Freq. Normal	Active/désactive la fonction normale de fréquence du signal de la télécommande.
	Remote Freq. High	Active/désactive la fonction haute de fréquence du signal de la télécommande.
	Remote ID	Sélectionne le paramètre ID Télécom.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.11 Projector Status (Statut du Projecteur)



Affiche le statut actuel du projecteur.

Elément	Description
Error Status	Affiche le statut d'erreur actuel.
Lamp Time	Affiche le temps d'utilisation de la lampe actuelle.
Filter Time	Affiche le temps d'utilisation du filtre actuel.
Power Status	Affiche le statut d'alimentation actuel.
Input Status	Affiche la source de signal d'entrée actuelle.
Blank On/Off	Affiche le statut Blank (vide) marche/arrêt actuel.
Freeze	Affiche le statut Freeze (geler) actuel.
Shutter	Affiche le statut Volet actuel.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.12 Network Restart (Redémarrage du réseau)



Réinitialise la connexion réseau du projecteur.

Elément	Description
Restart	Réinitialise la connexion réseau du projecteur afin d'activer de nouveaux paramètres de configuration.

REMARQUE • Réinitialiser la connexion exigera que vous vous rouvriez un session afin de contrôler ou configurer le projecteur via un navigateur. Attendre au moins une minute après avoir pressé **[Restart]** pour se connecter de nouveau.
• Le menu d'ouverture de session Logon (📖*13*) s'affiche après la réinitialisation de la connexion réseau du projecteur, à condition que le DHCP soit ACTIVE.

3.1.13 Logoff (Fermeture de session)

Lorsque vous cliquez sur **[Logoff]** is clicked, the Logon menu is displayed (le Menu d'ouverture de session s'affiche). (📖*13*)

3.2 Alertes E-mails

Le projecteur peut envoyer automatiquement un message d'alerte aux adresses e-mail spécifiées lorsque le projecteur détecte certains états nécessitant une maintenance, ou détecte une erreur.

> **REMARQUE** • Vous pouvez spécifier jusqu'à cinq adresses e-mail.
> • Le projecteur pourrait ne pas pouvoir envoyer d'e-mail s'il venait soudainement à ne plus être alimenté.

Paramètres E-mail (*18*)

Pour utiliser la fonction d'alertes e-mail du projecteur, veuillez configurer les éléments suivants via un navigateur Web.

Exemple: Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur **192.168.1.10:**
1) Entrez **"http://192.168.1.10/"** dans la barre d'adresse du navigateur web.
2) Entrez votre Identifiant administrateur et cliquez sur **[Logon]**.
3) Cliquez sur **[Port Settings]** dans le menu principal.
4) Cliquez sur **[Enable]** pour ouvrir le port SMTP.
5) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

> **REMARQUE** • Un redémarrage Réseau est nécessaire après que les réglages de configuration du **SMTP Port** ont été changés. Cliquez sur **[Network Restart]** et configurez les points suivants.

6) Cliquez sur **[Mail Settings]** et configurez chaque élément. Référez-vous à la rubrique **3.1.5 Mail Settings (Paramètres E-mail)** (*18*) pour plus d'informations.
7) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

> **REMARQUE** • Cliquez sur la touche **[Send Test Mail]** dans **[Mail Settings]** pour confirmer que les paramètres e-mail sont correctes. L'e-mail suivant sera envoyé aux adresses spécifiées:

Sujet	:Test Mail	<Nom du projecteur>
Texte	:Send Test Mail	
	Date	<Date d'Essai>
	Time	<Heure d'Essai>
	IP Address	<Adresse IP du projecteur>
	MAC Address	<Adresse MAC du projecteur>

3.2 Alertes E-mails (suite)

8) Cliquez sur **[Alert Settings]** dans le menu principal pour configurer les paramètres d'alertes e-mail.
9) Sélectionnez et configurer chaque élément alerte. Référez-vous à la rubrique **3.1.6 Alert Settings (Paramètres Alerte)** (*19*) pour plus d'informations.
10) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

Les e-mails d'alertes/avertissements sont formattés de la façon suivante:

Sujet	: <Mail title>	<Nom du projecteur>
Texte	: <Mail text>	
	Date	<Date d'échec/avertissement>
	Time	<Heure d'échec/Avertissement>
	IP Address	<Adresse IP du projecteur>
	MAC Address	<Adresse MAC du projecteur>

3.3 Organisateur Projecteur avec SNMP

Le SNMP (Simple Network Management Protocol) permet de gérer les informations du projecteur (status d'échecs ou d'avertissements), à partir d'un ordinateur ou d'un réseau. Le logiciel de gestion SNMP devra être installé sur l'ordinateur pour pouvoir utiliser cette fonction.

REMARQUE • Il est recommandé que les fonctions SNMP soient offertes par un administrateur réseau.
• Le logiciel de gestion SNMP doit être installé sur l'ordinateur pour pouvoir contrôler le projecteur via SNMP.

Paramètres SNMP (📖*16*)

Configurez les éléments suivants via un navigateur pour utiliser SNMP.

Exemple: Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur **192.168.1.10:**
1) Entrez **"http://192.168.1.10/"** dans la barre d'adresse du navigateur web.
2) Entrez votre Identifiant Administrateur et votre mot de passe et cliquez sur **[Logon]**.
3) Cliquez sur **[Port Settings]** dans le menu principal.
4) Cliquez sur **[Enable]** pour ouvrir le **Port SNMP**. Configurez l'adresse IP pour envoyer le filtre SNMP lorsqu'un échec/avertissement se produit.

REMARQUE • Un Redémarrage Réseau est nécessaire après que les réglages de configuration du **SNMP Port** ont été changés. Cliquez sur **[Network Restart]** et configurez les points suivants.

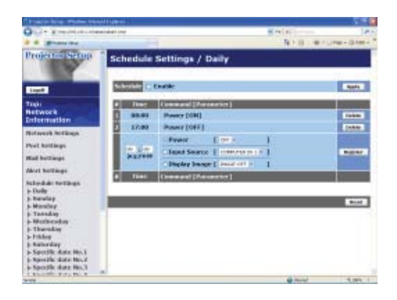
5) Cliquez sur **[Security Settings]** dans le menu principal.
6) Cliquez sur **[SNMP]** et configurez le nom de communauté sur l'écran qui s'affiche.

REMARQUE • Redémarrage Réseau est nécessaire après que le **Community name** a été changé. Cliquez sur **[Network Restart]** et configurez les points suivants.

7) Configurez les paramètres de la tansmission filtre des échecs/avertissements. Cliquez sur **[Alert Settings]** dans le menu principal et sélectionnez l'élément Echec/Avertissement à configurer.
8) Cliquez sur **[Enable]** pour envoyer le filtre SNMP pour échecs et avertissements. Décochez la case **[Enable]** lorsque la transmission filtre SNMP n'est pas requise.
9) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

3.4 Prévision d'évènements

La fonction Prévision d'Evènements permet de prévoir des évènements, y compris marche/arrêt de l'appareil. Cela permet de passer le projecteur en "self-management" (auto-gestion).



REMARQUE • Vous pouvez organiser les évènements de contrôles suivant. Power ON/OFF, Input Source et Transferred Image Display.
• L'évènement alimentation marche/arrêt possède la priorité la plus basse parmi tous les évènements définis au même moment.
• Il y a 3 types d'Organisation, 1) daily 2) weekly 3) specific date. (📖***21***)
• La priorité des évènements prévus est la suivante 1) specific date 2) weekly 3) daily.
• Vous pouvez rentrer jusqu'à cinq dates spécifiques dans les évènements prévus. La priorité est donnée aux évènements qui ont les numbres les plus bas, lorsque plus d'une évènement a été prévu à la même date et heure (ex: 'Specific date No. 1' est prioritaire sur le 'Specific date No. 2' etc...)
• Assurez vous d'avoir régler la date et l'heure avant d'activer les évènements prévus. (📖***23***)

3.4 Prévision d'évènements (suite)

Paramètres Calendrier (21)

Les paramètres Emploi du Temps peuvent être configurés depuis un navigateur Web.

Exemple: Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur **192.168.1.10:**
1) Entrez **"http://192.168.1.10/"** dans la barre d'adresse du navigateur web.
2) Entrez votre Identifiant administrateur et cliquez sur **[Logon]**.
3) Cliquez sur **[Schedule Settings]** dans le menu principal et sélectionnez l'élément emploi du temps nécessaire. Par exemple, si vous désirez effectuer cet ordre chaque dimanche, veuillez sélectionner **[Sunday]**.
4) Cliquez sur **[Enable]** pour autoriser l'emploi du temps.
5) Entrez la date (mois/jour) pour la prévision d'évènements spécifiques.
6) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.
7) Après avoir configuré l'heure, les ordres et les paramètres, veuillez cliquer sur **[Register]** pour créer un nouvel évènement.
8) Cliquez sur **[Delete]** lorsque vous voulez supprimer un emploi du temps.

Il y a trois types d'emploi du temps:
1) Daily: Applique l'opération spécifiée à une heure spécifié de la journée.
2) Sunday ~ Saturday: Applique l'opération spécifiée, à l'heure spécifiée d'un jour spécifié de la semaine.
3) Specific date: Applique l'opération spécifiée à la date et à l'heure spécifiée.

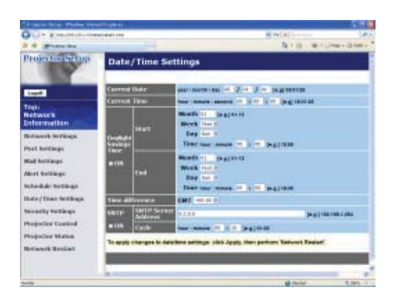
REMARQUE • En mode Standby (Attente), l'indicateur d'alimentation clignotera vert pendant 3 secondes environ lorsqu'au moins 1 "Power ON" est sauvegardé.
• Lorsque la fonction Emploi du Temps est utilisée, le cable alimentation doit être connecté au projecteur. Aussi la prise doit être ouverte et l'interrupteur doit être sur marche, [|]. La fonction d'emploi du temps ne fonctionne pas lorsque l'interrupteur est sur arrêt, [O] ou si le coupe circuit est déclanché. L'indicateur d'alimentation clignotera orange ou vert lorsque le projecteur reçoit du courant.

3.4 Prévision d'évènements (suite)

Paramètres Date/Heure (📖*23*)

Les paramètres Date/Heure peuvent être réglés via un navigateur Web.

Exemple: Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur **192.168.1.10:**
1) Entrez **"http://192.168.1.10/"** dans la barre d'adresse du navigateur web. Entrez votre Identifiant Administrateur et votre mot de passe et cliquez sur **[Logon]**.
2) Cliquez sur **[Date/Time Settings]** dans le menu principal et configurez chaque élément. Référez vous à la rubrique **3.1.8 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure)** pour plus de détails.
3) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.



REMARQUE • Un redémarrage Réseau est nécessaire après que **Daylight Savings Time** ou que la configuration **SNTP** ont été changés.
• La pile/batterie de l'horloge intégrée pourrait être vide si l'horloge retarde, même si l'heure et la date ont été configurés correctement. Procéder au remplacement de la batterie en suivant les instructions de la section ***"Pile de l'horloge interne" dans le Manuel d'utilisation (résumé)***.
• L'horloge interne pourrait ne plus être à l'heure. Il est recommandé d'utiliser SNTP pour conserver l'heure juste.

3.5 Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes)

Le projecteur peut afficher des images fixes qui sont transférées via le réseau.

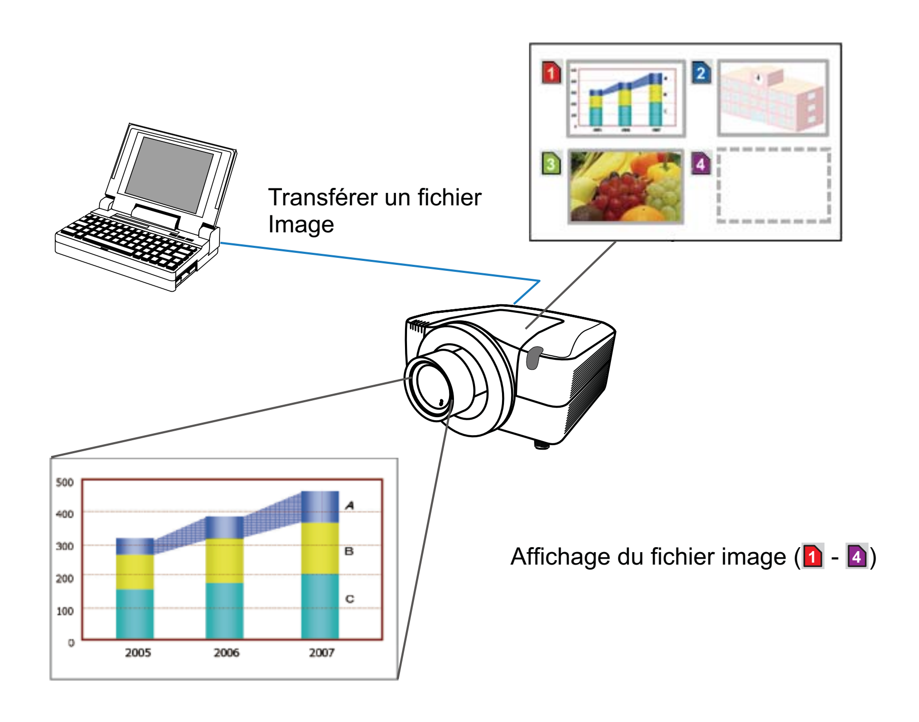


Fig 3.5 Transfert d'image fixe

La transmission MES IMAGES requiert une application exclusive pour votre PC. Vous pouvez la télécharger sur le site internet Hitachi (http://hitachi.us/digitalmedia ou http://www.hitachidigitalmedia.com). Référez vous au manuel pour les instructions d'applications.

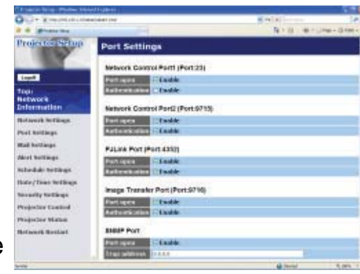
Pour afficher l'image transférée, sélectionnez l'élément MES IMAGES dans le menu RÉSEAU. Pour plus d'informations, veuillez lire la description de l'élément MES IMAGES, dans le menu RÉSEAU. (📖 ***Menu RÉSEAU dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation***)

REMARQUE • Il est possible d'affecter jusqu'à 4 images.
• Le fichier image peut aussi être affiché en utilisant la fonction emploi du temps depuis le navigateur Web. Référez-vous à la rubrique ***3.4 Prévision d'évènements*** (📖***36***) en détail.

3.5 Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes) (suite)

Configurez les points suivants à l'aide d'un Navigateur web lorsque vous utilisez le MES IMAGES.

Exemple: si l'adresse IP du projecteur est sur **192.168.1.10:**



1) Entrez **"http://192.168.1.10/"** dans la barre adresse du Navigateur web.
2) Entrez l'ID Administrateur et le mot de passe, puis cliquez sur **[Logon]**.
3) Cliquez sur **[Port Settings]** dans le menu principal.
4) Cliquez la case **[Enable]** pour ouvrir **Image Transfer Port (Port: 9716)**. Cliquez la case **[Enable]** pour définir **[Authentication]** quand une identification est demandée, sinon vider la case.
5) Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.

Quand le réglage d'identification est désactivé, les réglages suivants sont nécessaires.

6) Cliquez sur **[Security Settings]** dans le menu principal.
7) Selectionnez **[Network Control]** et entrez le mot de passe d'identification souhaité.
8) Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.

REMARQUE • Le mot de passe sera le même pour **Network Control Port1 (Port: 23)**, **Network Control Port2 (Port: 9715)**, et **Image Transfer Port (Port: 9716)**.
• Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que vous aurez fait redémarrer votre connection réseau. Quand les réglages de configuration sont modifiés, vous devez faire redémarrer votre connection réseau. Le redémarrage de la connection réseau se fait en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.

3.6 Contrôle des commandes via le réseau

Vous pouvez configurer et contrôler le projecteur via le réseau, en utilisant les commandes RS-232C.

Communication Port (Port de Communication)

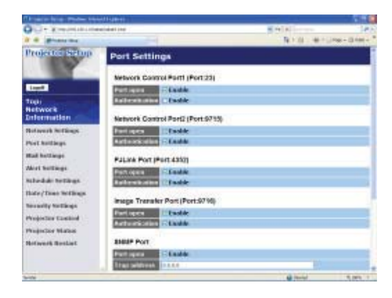
Les deux ports suivants sont assignés pour le contrôle des commandes.
TCP #23
TCP #9715

REMARQUE • Le contrôle de commande n’est pas disponible par le port de communication (TCP #9716) (📖*16*) utilisé pour la transmission MES IMAGES.

Paramètres commande et contrôle (📖*16*)

Configurer les éléments suivants depuis un navigateur lorsque le contrôle des ordres est activé.

Exemple: Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur **192.168.1.10:**
1) Entrez **"http://192.168.1.10/"** dans la barre d'adresse du navigateur web.
2) Entrez votre Identifiant administrateur et cliquez sur **[Logon]**.
3) Cliquez sur **[Port Settings]** dans le menu principal.



4) Cliquez sur **[Enable]** pour ouvrir **Network Control Port1 (Port: 23)** pour utiliser TCP #23. Cochez la case **[Enable]** pour **[Authentication]** Paramétrer lorsque l'authentification est requise, sinon décochez la case.
5) Cliquez sur **[Enable]** pour ouvrir **Network Control Port2 (Port: 9715)** pour utiliser TCP #9715. Cochez la case **[Enable]** pour **[Authentication]** Paramétrer lorsque l'authentification est requise, sinon décochez la case.
6) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

3.6 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

Quand les paramètres d'authentification sont activés, les paramètres suivant sont requis:
(📖25)

7) Cliquez sur **[Security Settings]** dans le menu principal.
8) Cliquez sur **[Network Control]** et entrez le mot de passe d'authentification souhaité.
   * Voir REMARQUE.
9) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Le mot de passe sera le même pour **Network Control Port1 (Port: 23)**, **Network Control Port2 (Port: 9715)**, et **Image Transfer Port (Port: 9716)**.
• Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que vous aurez fait redémarrer votre connection réseau. Quand les réglages de configuration sont modifiés, vous devez faire redémarrer votre connection réseau. Le redémarrage de la connection réseau se fait en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.

3.6 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

Format des commandes

Les formats commandes varient selon les ports de communication.

● TCP #23

Vous pouvez utiliser les commandes RS-232C sans aucun changement. Le format de données de réponse est le même que les commandes RS-232C. Cependant, la réponse suivante sera envoyée dans l'éventualité d'un échec d'authentification, lorsque l'authentification est activée.

<Réponse dans l'éventualité d'une erreur d'authentification>

Réponse	Code d'erreur	
0x1F	0x04	0x00

● TCP #9715

Envoyer le format données

Le formatage suivant est ajouté à l'entête (0x02), au nombre de bits entre bits d'encadrement (0x0D), au Total de contrôle (1 byte) et à l'identifiant connexion des ordres RS-232C.

Entête	Longueur des données	Ordre RS-232C	Total de Contrôle	Identifiant Connexion
0x02	0x0D	13 bytes	1 byte	1 byte

Entête → 0x02, Fixe.
Longueur des données → Longeur de byte des ordres RS-232C (0x0D, Fixe).
Ordres RS-232C → Ordres RS-232C qui commencent par 0xBE 0xEF (13 bytes).
Total de Contrôle → Il s'agit de la valeur pour atteindre 0 à l'addition des 8 bits les plus bas, de l'entête au total de contrôle.
Identifiant Connexion → Valeur arbitraire comprise entre 0 et 255 (Cette valeur est attachée aux données de réponse).

3.6 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

Format de données de réponse

L'identifiant Connexion (la donnée est la même que pour l'identifiant connexion sur le format de données à envoyer) est attaché aux données de réponse des ordres du RS-232C.

<Réponse ACK>

Réponse	Identifiant Connexion
0x06	1 byte

<Réponse NAK>

Réponse	Identifiant Connexion
0x15	1 byte

<Réponse d'Erreur>

Réponse	Code d'erreur	Identifiant Connexion
0x1C	2 bytes	1 byte

<Réponse Donnée>

Réponse	Données	Identifiant Connexion
0x1D	2 bytes	1 byte

<Reponse Projecteur Occupé>

Réponse	Code de Statut	Identifiant Connexion
0x1F	2 bytes	1 byte

<Réponse d'Erreur d'authentification>

Réponse	Code d'Erreur d'authentification		Identifiant Connexion
0x1F	0x04	0x00	1 byte

3.6 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

Coupure Automatique de Connexion

La connexion TCP sera automatiquement interrompue s'il n'y a pas de communication 30 secondes après avoir établit la connexion.

Authentification

Le projecteur n'accepte pas d'ordre s'il n'y a pas de succès d'authentification, lorsque celle-ci est activé. Le projecteur utilise une authentification du type "challenge-response", à l'aide d'un algorithme MD5 (Message Digest 5).
Lorsque le projecteur utilise un réseau local (LAN), 8 bytes prises au hasard seront renvoyées si l'authentification est activée. Reliez ces 8 bytes et le mot de passe d'authentification, puis traitez les données avec l'algorithme MD5 et ajouter ceci devant les ordres à envoyer.

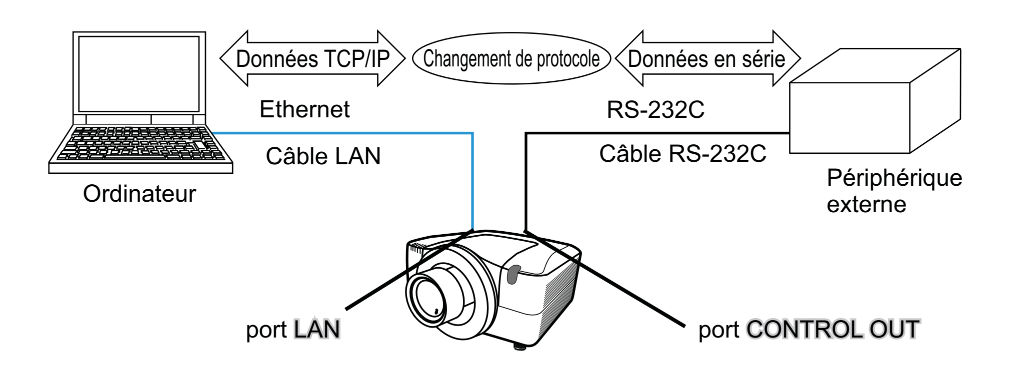
Ce qui suit est un échantillon de ce qui se passe si l'authentification mot de passe est reglée sur "password" et les 8 bytes aléatoires sont "a572f60c".

1) Sélectionnez le projecteur.
2) Recevez les 8 bytes aléatoires "a572f60c" du projecteur.
3) Reliez les 8 bytes aléatoires "a572f60c". et le mot de passe d'authentification "password", et il devient "a572f60cpassword"
4) Traitez cette chaîne "a572f60cpassword" avec l'algorithme MD5.
   Elle deviendra, "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde".
5) Ajoutez "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde" devant l'ordre et envoyez les données.
   Envoyez "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde" + ordre.
6) Lorsque les données envoyées sont correctes, l'ordre sera éxécuté et les données de réponse seront renvoyées. Dans le cas contraire, une erreur d'authentification sera renvoyée.

REMARQUE • En ce qui concerne le second ordre ou les ordres suivants, les données d'authentification peuvent être omises si vous usez la même connexion.

3.7 Contrôle du périphérique externe via le projecteur (à l'aide de la fonction PONT RÉSEAU)

Ce projecteur est équipé de la fonction **PONT RÉSEAU** qui assure la conversion mutuelle d'un protocole réseau et d'une interface en série.
A l'aide de la fonction **PONT RÉSEAU**, un ordinateur connecté à ce projecteur par communication Ethernet peut contrôler un périphérique externe connecté à ce projecteur par communication RS-232C en tant que terminal réseau.



3.7.1 Connexion de périphériques

1) Connectez le port LAN du projecteur et le port LAN de l'ordinateur à l'aide d'un câble LAN pour la communication Ethernet.
2) Connectez le port CONTROL OUT du projecteur et le port RS-232C du périphérique à l'aide d'un câble RS-232C pour la communication RS-232C.

REMARQUE • Avant de connecter les périphériques, veuillez lire les manuels correspondants afin de vérifier les branchements.
Pour la connexion RS-232C, vérifiez les spécifications de chaque port et utilisez le câble adapté. (📖***Guide d'utilisation - Technical - Connection to the ports***)

3.7.2 Configuration de la communication

1) Dans le menu RÉGLAGES SORTIE SÉRIE, sélectionnez la vitesse de communication et la parité adaptées pour le port CONTROL OUT, conformément aux spécifications du port RS-232C du périphérique connecté. (📖***Guide d'utilisation - menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION – rubrique RÉGLAGES ENTRÉE SÉRIE/RÉGLAGES SORTIE SÉRIE***)

Rubrique	État
VITESSE COM.	4800bps/9600bps/19200bps/38400bps
PARITÉ	AUCUNE/IMPAIRE/PAIRE
Longueur des données	8 bits (fixes)
Bit de départ	1 bit (fixe)
Bit d'arrêt	1 bit (fixe)

2) Dans le menu TYPE COMMUNICATION, sélectionnez PONT RÉSEAU pour le port CONTROL OUT. (📖***Guide d'utilisation- menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION – TYPE COMMUNICATION***)
3) Dans le menu MÉTHODE TRANSMISSION, configurez la méthode adaptée pour le port CONTROL OUT, en fonction de votre utilisation. (📖***Guide d'utilisation – menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION – MÉTHODE TRANSMISSION***)

REMARQUE • DÉSACTI. est sélectionné pour TYPE COMMUNICATION comme paramètre par défaut.
• Dans le menu COMMUNICATION, configurez la communication. N'oubliez pas qu'une configuration inadaptée peut entraîner un dysfonctionnement de la communication.

3.7.3 Port de communication

Pour la fonction PONT RÉSEAU, envoyez les données de l'ordinateur vers le projecteur à l'aide de Network Bridge Port (Port du pont réseau) configuré dans "Port Settings" (Paramètres de port) du navigateur Web. (📖***3.1.4 Port Settings (Paramètres de port) – Network Bridge Port***)

REMARQUE • Vous pouvez choisir n'importe quel chiffre compris entre 1024 et 65535 comme numéro de port pour le pont réseau. Le paramètre par défaut est 9717.

3.7.4 Méthode de transmission

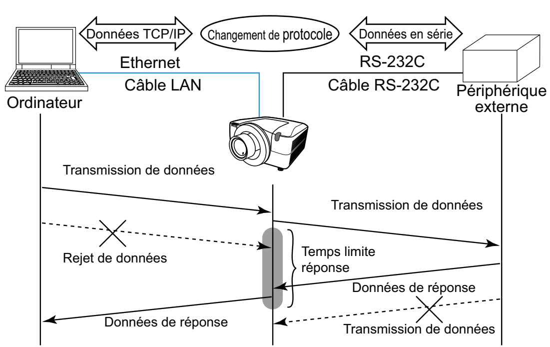
La méthode de transmission peut être sélectionnée à partir des menus, seulement lorsque PONT RÉSEAU est sélectionné pour le TYPE COMMUNICATION. (📖***Guide d'utilisation – menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION – MÉTHODE TRANSMISSION***)

SEMI-DUPLEX ↔ DUPLEX INTÉGRAL

3.7.4.1 SEMI-DUPLEX

Cette méthode permet au projecteur d'assurer une communication bilatérale, mais une seule direction, soit la transmission, soit la réception de données, est autorisée à la fois. Cette méthode ne permet pas au projecteur de recevoir des données à partir de l'ordinateur en l'attente de données de réponse à partir d'un périphérique externe. Lorsque le projecteur a reçu des données de réponse depuis un périphérique externe ou que le délai limite de réponse a expiré, le projecteur peut recevoir les données à partir de l'ordinateur. Cela signifie que le projecteur contrôle la transmission et la réception de données pour synchroniser la communication.

Pour utiliser la méthode SEMI-DUPLEX, configurez TEMPS LIMITE RÉPONSE et TIMEOUT INTERVALLE OCTETS conformément aux instructions ci-dessous.

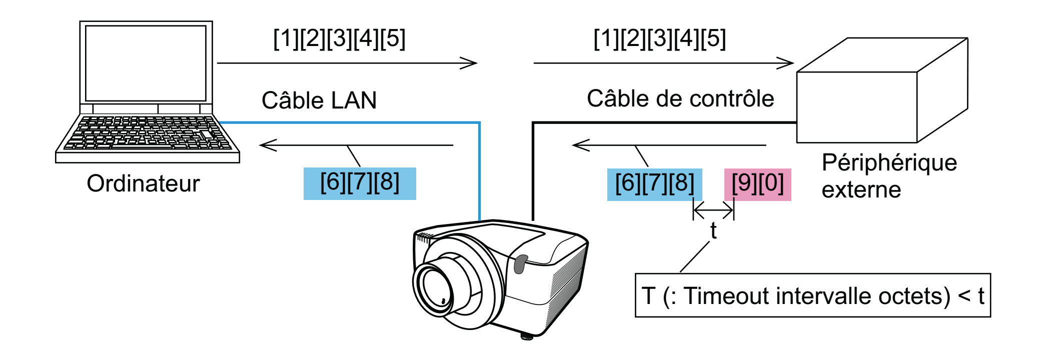


1) Dans le menu TEMPS LIMITE RÉPONSE, ajustez le délai d'attente des données de réponse à partir d'un périphérique externe. (📖***Guide d'utilisation – menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION – TEMPS LIMITE RÉPONSE***)

   DESACTI. ↔ 1s ↔ 2s ↔ 3s (↔ DESACTI.)

2) Si les données de réponse en provenance d'un périphérique externe sont nulles au bout d'un certain délai (TIMEOUT INTERVALLE OCTETS), le protecteur estime que les données de réponse sont terminées et recommence l'envoi de données.
   Si un intervalle vierge dans les données de réponse est supérieur à TIMEOUT INTERVALLE OCTETS, le projecteur ne peut pas recevoir toutes les données et l'ordinateur ne pourra peut-être pas contrôler correctement un périphérique externe.
   Dans le menu TIMEOUT INTERVALLE OCTETS, ajustez le temps d'attente des données de réponse correspondant à votre système. (📖***Guide d'utilisation – menu OPT. -SERVICE – COMMUNICATION – TIMEOUT INTERVALLE OCTETS***)

   50ms ↔ 100ms ↔ 150ms ↔ 200ms (↔ 50ms)



REMARQUE • Avec la méthode SEMI-DUPLEX, le projecteur peut envoyer 254 octets de données maximum à la fois.
• S'il n'est pas nécessaire de surveiller les données de réponse provenant d'un périphérique externe et que TEMPS LIMITE REPONSE est réglé sur DÉSACTI., le projecteur peut recevoir les données de l'ordinateur et les envoyer de manière continue vers un périphérique externe.DÉSACTI. est sélectionné comme paramètre par défaut.

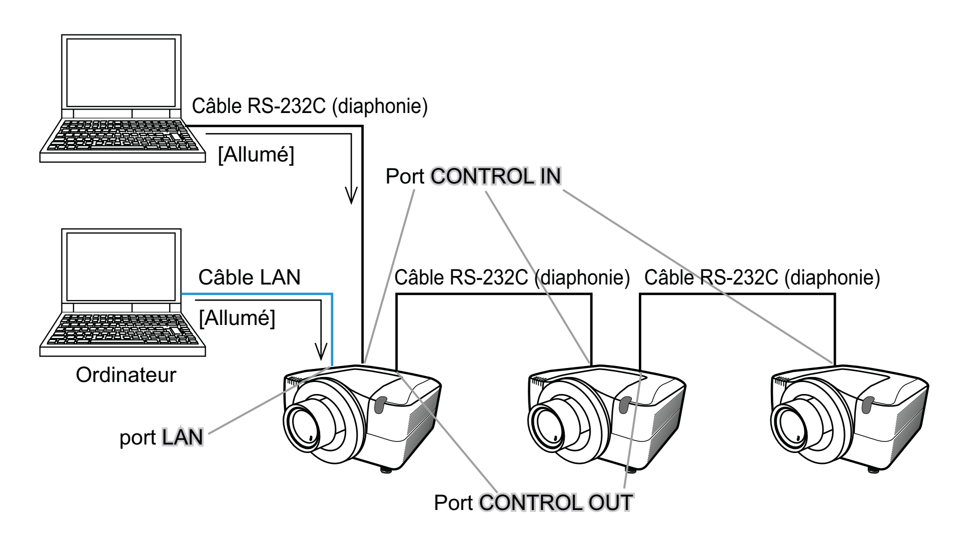
3.7.4.2 DUPLEX INTÉGRAL

Cette méthode permet au projecteur d'assurer une communication bilatérale assurant la transmission et la réception simultanées des données, sans surveiller les données de réponse provenant d'un périphérique externe.
Avec cette méthode, l'ordinateur et un périphérique externe envoient les données sans effectuer de synchronisation. Si celles-ci doivent être synchronisées, configurez l'ordinateur de manière à ce qu'il assure la synchronisation.

REMARQUE • Si l'ordinateur contrôle la synchronisation de la transmission et de la réception des données, il ne sera peut-être pas en mesure de contrôler correctement un périphérique externe, en fonction de l'état de traitement du projecteur.

3.8 Contrôle simultané de plusieurs projecteurs (à l'aide de la fonction EN CHAÎNE)

Ce modèle et les modèles apparentés (consultez votre revendeur pour plus d'informations) sont équipés de la fonction EN CHAÎNE.
La fonction EN CHAÎNE permet de contrôler simultanément à partir d'un ordinateur plusieurs projecteurs connectés sur un bus RS-232C partagé.



3.8.1 Connexion de périphériques

1) Connectez l'un des projecteurs à contrôler sur l'ordinateur.
   Connectez le port LAN du projecteur et le port LAN de l'ordinateur à l'aide d'un câble LAN pour la communication Ethernet.
   Connectez le port CONTROL IN du projecteur et le port RS-232C du périphérique à l'aide d'un câble RS-232C pour la communication RS-232C.
2) Connectez le port CONTROL OUT du projecteur connecté à l'ordinateur et le port CONTROL IN du 2ème projecteur à l'aide d'un câble RS-232C.
   Connectez ensuite le port CONTROL OUT du 2nd projecteur et le port CONTROL IN du 3ème projecteur.
   Connectez tous les projecteurs de la même manière, les uns après les autres.

REMARQUE • Mettez hors tension (à l'aide de l'interrupteur d'alimentation) le projecteur et les autres périphériques et débranchez-les avant de procéder aux connexions.
• N'appliquez pas la fonction EN CHAÎNE au système s'il utilise un bus de distribution RS-232C.

3.8.2 Configuration de la communication

1) Configurez l'état de la communication du port CONTROL IN du projecteur à connecter à l'ordinateur par communication RS-232C conformément aux spécifications du port RS-232C de l'ordinateur.
   Dans le menu RÉGLAGES ENTRÉE SÉRIE, sélectionnez la vitesse de communication et la parité adaptées. (📖***Guide d'utilisation – menu OPT. – SERVICE – COMMUNICATION – RÉGLAGES ENTRÉE SÉRIE/RÉGLAGES SORTIE SÉRIE)***
2) Configurez le même état du port CONTROL IN et du port CONTROL OUT connectés l'un à l'autre à l'aide du même câble RS-232C.
   Pour configurer la vitesse de communication et la parité, utilisez le menu RÉGLAGES ENTRÉE SÉRIE pour les ports CONTROL IN et le menu RÉGLAGES SORTIE SÉRIE pour les ports CONTROL OUT. (📖***Guide d'utilisation – menu OPT. – SERVICE – COMMUNICATION – RÉGLAGES ENTRÉE SÉRIE/RÉGLAGES SORTIE SÉRIE)***

Etat de communication

Rubrique	État
VITESSE COM.	4800bps/9600bps/19200bps/38400bps
PARITÉ	AUCUNE/IMPAIRE/PAIRE
Longueur des données	8 bits (fixes)
Bit de départ	1 bit (fixe)
Bit d'arrêt	1 bit (fixe)

3) Dans le menu TYPE COMMUNICATION, sélectionnez EN CHAÎNE pour chaque projecteur. (📖***Guide d'utilisation – menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION – TYPE COMMUNICATION***)

REMARQUE • La vitesse de communication et la parité du port CONTROL IN n'ont pas besoin d'être configurées lorsque le projecteur est raccordé par Ethernet à l'ordinateur.
• Une configuration inadaptée peut entraîner un dysfonctionnement de la communication avec un périphérique externe.

3.8.3 Port de communication

Lors de la connexion du projecteur à l'ordinateur par Ethernet, envoyez les données de l'ordinateur au projecteur à l'aide du port TCP n°9718.

3.8.4 GROUPE COMMUNICATION / IDENTIFIANT COMMUNICATION

Lors du contrôle de certains projecteurs dans EN CHAÎNE, pour contrôler individuellement un projecteur ou simultanément certains projecteurs dans un groupe, configurez GROUPE COMMUNICATION et IDENTIFIANT COMMUNICATION pour chaque projecteur.
Utilisez le menu GROUPE COMMUNICATION et le menu IDENTIFIANT COMMUNICATION pour les configurer. (📖***Guide d'utilisation – menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION – GROUPE COMMUNICATION / IDENTIFIANT COMMUNICATION)***

REMARQUE • Par défaut, GROUPE COMMUNICATION est paramétré sur A et IDENTIFIANT COMMUNICATION est paramétré sur 1.
• Pour contrôler individuellement certains projecteurs, ne configurez pas le même IDENTIFIANT COMMUNICATION pour ces projecteurs.
Sinon, la configuration intentionnelle du même IDENTIFIANT COMMUNICATION sur au moins deux projecteurs entraîne le contrôle simultané de ces projecteurs comme la commande coïncide avec GROUPE COMMUNICATION.

3.8.5 Contrôle des ordres En chaîne

Pour le contrôle des ordres de la fonction EN CHAÎNE, consultez la section Technique du guide d'utilisation. (📖***Guide d'utilisation - Technical – Daisy Chain Communication)***

Projector

CP-X10000/CP-WX11000/CP-SX12000

User's Manual – Operating Guide

Technical

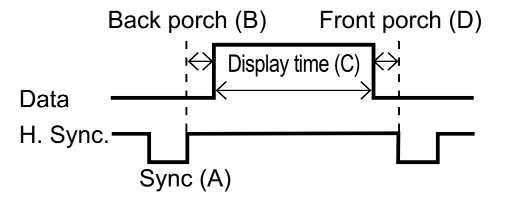
Example of computer signal

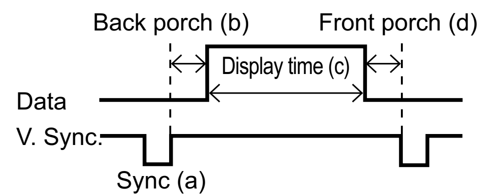
Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
720 x 400	37.9	85.0	VESA	TEXT
640 x 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)
640 x 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)
640 x 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)
640 x 480	43.3	85.0	VESA	VGA (85Hz)
800 x 600	35.2	56.3	VESA	SVGA (56Hz)
800 x 600	37.9	60.3	VESA	SVGA (60Hz)
800 x 600	48.1	72.2	VESA	SVGA (72Hz)
800 x 600	46.9	75.0	VESA	SVGA (75Hz)
800 x 600	53.7	85.1	VESA	SVGA (85Hz)
832 x 624	49.7	74.5		Mac 16” mode
1024 x 768	48.4	60.0	VESA	XGA (60Hz)
1024 x 768	56.5	70.1	VESA	XGA (70Hz)
1024 x 768	60.0	75.0	VESA	XGA (75Hz)
1024 x 768	68.7	85.0	VESA	XGA (85Hz)
1152 x 864	67.5	75.0	VESA	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 960	60.0	60.0	VESA	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	64.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	80.0	75.0	VESA	SXGA (75Hz)
*1280 x 1024	91.2	85.0	VESA	SXGA (85Hz)
*1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)
1280 x 768	47.7	60.0	VESA	W-XGA (60Hz)
1400 x 1050	65.3	60.0	VESA	SXGA+ (60Hz)
1280 x800	49.7	60.0	VESA	1280 x 800 (60Hz)

NOTE • Be sure to check jack type, signal level, timing and resolution before connecting this projector to a computer.
• Some computers may have multiple display screen modes. Use of some of these modes will not be possible with this projector.
• Depending on the input signal, full-size display may not be possible in some cases. Refer to the number of display pixels above.
• Although the projector can display signals with resolution up to UXGA (1600x1200), the signal will be converted to the projector’s panel resolution before being displayed. The best display performance will be achieved if the resolutions of the input signal and projector panel are identical.
• Automatic adjustment may not function correctly with some input signals.
• The image may not be displayed correctly when the input sync signal is a composite sync or a sync on G.
• The HDMI input does not support the signals marked with *.

Initial set signals

The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some computer models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in the IMAGE menu.

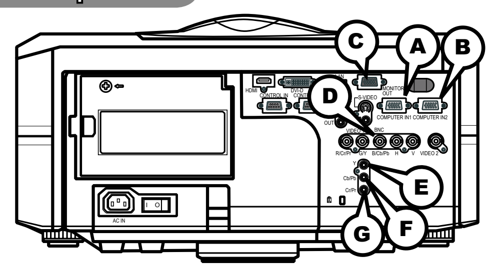




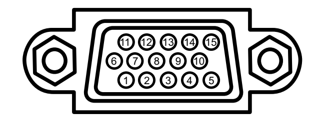
Computer/ Signal	Horizontal signal timing (μs)			
	(A)	(B)	(C)	(D)
TEXT	2.0	3.0	20.3	1.0
VGA (60Hz)	3.8	1.9	25.4	0.6
VGA (72Hz)	1.3	4.1	20.3	0.8
VGA (75Hz)	2.0	3.8	20.3	0.5
VGA (85Hz)	1.6	2.2	17.8	1.6
SVGA (56Hz)	2.0	3.6	22.2	0.7
SVGA (60Hz)	3.2	2.2	20.0	1.0
SVGA (72Hz)	2.4	1.3	16.0	1.1
SVGA (75Hz)	1.6	3.2	16.2	0.3
SVGA (85Hz)	1.1	2.7	14.2	0.6
Mac 16" mode	1.1	3.9	14.5	0.6
XGA (60Hz)	2.1	2.5	15.8	0.4
XGA (70Hz)	1.8	1.9	13.7	0.3
XGA (75Hz)	1.2	2.2	13.0	0.2
XGA (85Hz)	1.0	2.2	10.8	0.5
1152 x 864 (75Hz)	1.2	2.4	10.7	0.6
1280 x 960 (60Hz)	1.0	2.9	11.9	0.9
SXGA (60Hz)	1.0	2.3	11.9	0.4
SXGA (75Hz)	1.1	1.8	9.5	0.1
SXGA (85Hz)	1.0	1.4	8.1	0.4
UXGA (60Hz)	1.2	1.9	9.9	0.4
W-XGA (60Hz)	1.7	2.5	16.0	0.8
SXGA+ (60Hz)	1.2	1.9	11.5	0.7
1280 x 800(60Hz)	1.6	2.4	15.3	0.8

Computer/ Signal	Vertical signal timing (lines)			
	(a)	(b)	(c)	(d)
TEXT	3	42	400	1
VGA (60Hz)	2	33	480	10
VGA (72Hz)	3	28	480	9
VGA (75Hz)	3	16	480	1
VGA (85Hz)	3	25	480	1
SVGA (56Hz)	2	22	600	1
SVGA (60Hz)	4	23	600	1
SVGA (72Hz)	6	23	600	37
SVGA (75Hz)	3	21	600	1
SVGA (85Hz)	3	27	600	1
Mac 16" mode	3	39	624	1
XGA (60Hz)	6	29	768	3
XGA (70Hz)	6	29	768	3
XGA (75Hz)	3	28	768	1
XGA (85Hz)	3	36	768	1
1152 x 864 (75Hz)	3	32	864	1
1280 x 960 (60Hz)	3	36	960	1
SXGA(60Hz)	3	38	1024	1
SXGA (75Hz)	3	38	1024	1
SXGA (85Hz)	3	44	1024	1
UXGA (60Hz)	3	46	1200	1
W-XGA (60Hz)	3	23	768	1
SXGA+ (60Hz)	4	32	1050	3
1280 x 800(60Hz)	3	24	800	1

Connection to the ports



ⒶCOMPUTER IN1, ⒷCOMPUTER IN2, ⒸMONITOR OUT



D-sub 15pin mini shrink jack
- Video signal: RGB separate, Analog, 0.7Vp-p, 75Ω terminated (positive)
- H/V. sync. signal: TTL level (positive/negative)
- Composite sync. signal: TTL level

At RGB signal

Pin	Signal	Pin	Signal
1	Video Red	9	(No connection)
2	Video Green	10	Ground
3	Video Blue	11	(No connection)
4	(No connection)	12	Ⓐ,Ⓑ: SDA (DDC data), Ⓒ : (No connection)
5	Ground	13	H. sync / Composite sync.
6	Ground Red	14	V. sync.
7	Ground Green	15	Ⓐ,Ⓑ: SCL (DDC clock), Ⓒ : (No connection)
8	Ground Blue		

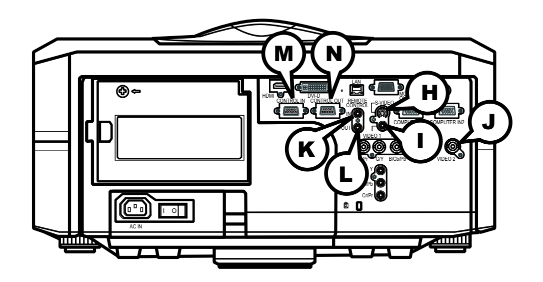
ⒹBNC (G/Y, B/Cb/Pb, R/Cr/Pr, H, V)

- BNC jack x 5
- Video : Analog 0.7Vp-p, 75Ω terminator
- H/V, sync, : TTL level (positive/negative)
- Composite sync, : TTL level

COMPONENT VIDEO ⒺY, ⒻCb/Pb, ⒼCr/Pr

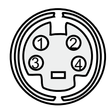
RCA jack x3
- System: 480i@60, 480p@60, 576i@50, 576p@50, 720p@50/60, 1080i@50/60, 1080p@50/60

Port	Signal
Y	Component video Y, 1.0±0.1Vp-p, 75Ω terminator with composite sync
Cb/Pb	Component video Cb/Pb, 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminator
Cr/Pr	Component video Cr/Pr, 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminator



ⒽS-VIDEO

Mini DIN 4pin jack



Pin	Signal
1	Color signal 0.286Vp-p (NTSC, burst), 75Ω terminator Color signal 0.300Vp-p (PAL/SECAM, burst) 75Ω terminator
2	Brightness signal, 1.0Vp-p, 75Ω terminator
3	Ground
4	Ground

ⒾVIDEO 1

RCA jack

• System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43

• 1.0±0.1Vp-p, 75Ω terminator

ⒿVIDEO 2

BNC jack

• System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43

• 1.0±0.1Vp-p, 75Ω terminator

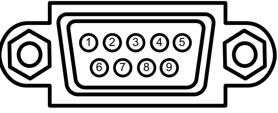
REMOTE CONTROL ⓀIN ⓁOUT

Ø3.5 stereo mini jack

• To be connected with the remote control that came with the projector.

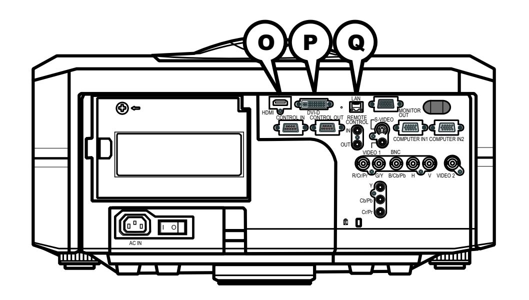
CONTROL ⓂIN ⓃOUT

D-sub 9pin plug



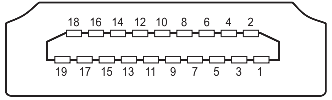
• About the details of RS-232C communication, please refer to the following RS-232C Communication in this manual.

Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	(No connection)	4	(No connection)	7	RTS
2	RD	5	Ground	8	CTS
3	TD	6	(No connection)	9	(No connection)



ⓄHDMI

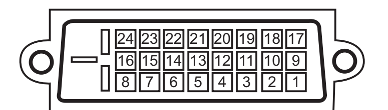
• Type :Digital video connector



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	T.M.D.S. Data2 +	8	T.M.D.S. Data0 Shield	15	SCL
2	T.M.D.S. Data2 Shield	9	T.M.D.S. Data0 -	16	SDA
3	T.M.D.S. Data2 -	10	T.M.D.S. Clock +	17	DDC/CEC Ground
4	T.M.D.S. Data1 +	11	T.M.D.S. Clock Shield	18	+5V Power
5	T.M.D.S. Data1 Shield	12	T.M.D.S. Clock -	19	Hot Plug Detect
6	T.M.D.S. Data1 -	13	CEC		
7	T.M.D.S. Data0 +	14	Reserved(N.C. on device)		

ⓅDVI-D

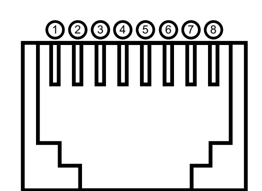
DVI-D jack (digital to digital)



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	T.M.D.S. Data2 -	9	T.M.D.S. Data1 -	17	T.M.D.S. Data0 -
2	T.M.D.S. Data2 +	10	T.M.D.S. Data1 +	18	T.M.D.S. Data0 +
3	T.M.D.S. Data2/4 Shield	11	T.M.D.S. Data1/3 Shield	19	T.M.D.S. Data0/5 Shield
4	-	12	-	20	-
5	-	13	-	21	-
6	DDC Clock	14	+5V Power	22	T.M.D.S. Clock Shield
7	DDC Data	15	Ground (for +5V)	23	T.M.D.S. Clock +
8	-	16	Hot Plug Detect	24	T.M.D.S. Clock -

ⓆLAN

RJ-45 jack



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	TX+	4	-	7	-
2	TX-	5	-	8	-
3	RX+	6	RX-		

PJLink command

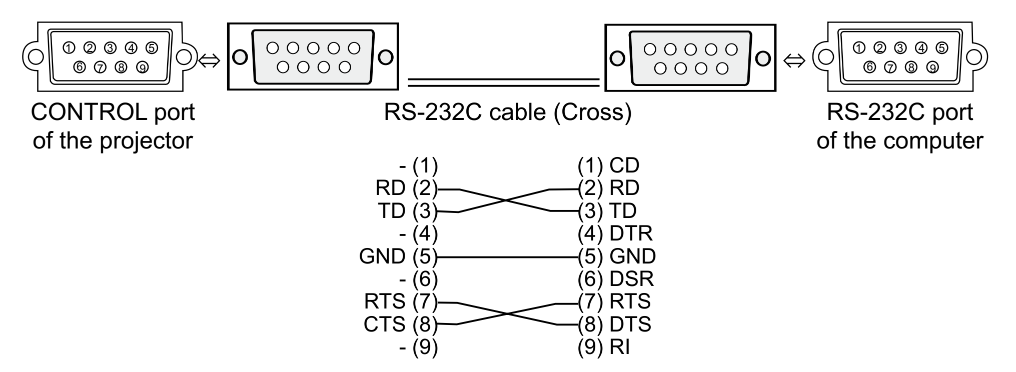
This projector is equipped with the PJLink™ Class 1.
See the following table for the commands for controlling the projector using the PJLink™ protocol are as given in the table below.

Commands	Control Description	Parameter or Response
POWR	Power Contorol	0 = Standby 1 = Power On
POWR ?	Power Status inquiry	0 = Standby 1 = Power On 2 = Cool Down
INPT	Input Source selection	11 = COMPUTER IN 1 12 = COMPUTER IN 2 13 = BNC 21 = COMPONENT 22 = S-VIDEO 23 = VIDEO 1 24 = VIDEO 2 31 = HDMI 32 = DVI-D
INPT ?	Input Source inquiry	11 = COMPUTER IN 1 12 = COMPUTER IN 2 13 = BNC 21 = COMPONENT 22 = S-VIDEO 23 = VIDEO 1 24 = VIDEO 2 31 = HDMI 32 = DVI-D
AVMT	AV Mute	30 = BLANK off 31 = BLANK on
AVMT ?	AV Mute inquiry	30 = BLANK off 31 = BLANK on
ERST ?	Error Status inquiry	1st byte: Refers to Fan error; one of 0 to 2 2nd byte: Refers to Lamp error; one of 0 to 2 3rd byte: Refers to Temptrature error; one of 0 to 2 4th byte: Refers to Cover error; one of 0 to 2 5th byte: Refers to Filter error; one of 0 to 2 6th byte: Refers to Other error; one of 0 to 2 The mearning of 0 to 2 is as given below 0 = Error is not detected; 1 = Warning; 2 = Error

Commands	Control Description	Parameter or Response
LAMP ?	Lamp Status inquiry	1st number (digits 1 to 5): Lamp Time 2nd number : 0 = Lamp off, 1 = Lamp on
INST ?	Input Source List inquiry	11 12 13 21 22 23 24 31 32
NAME ?	Projector Name inquiry	Responds with the name set in "PROJECTOR NAME" of "NETWORK"
INF1 ?	Manufucturer's Name inquiry	HITACHI
INF2 ?	Model Name inquiry	CP-X10000 (XGA model) CP-WX11000 (WXGA model) CP-SX12000 (SXGA+ model)
INFO ?	Other Information inquiry	Responds with the factory information and so on
CLSS ?	Class Information inquiry	1

NOTE • The password used in PJLink™ is the same as the password set in the Web Brouwser Comtrol. To use PJLink™ without authentication, do not set any password in Web Browser Control.
• For specifications of PJLink™, see the web site of the Japan Business Machine and Information System Industries Association.
URL: http://pjlink.jbmia.or.jp/

RS-232C Communication



Connecting the cable

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the CONTROL port of the projector with a RS-232C port of the computer by a RS-232C cable (cross). Use the cable that fulfills the specification shown in the previous page.
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.

Communications setting

19200bps, 8N1

1. Protocol

Consist of header (7 bytes) + command data (6 bytes).

2. Header

BE + EF + 03 + 06 + 00 + CRC_low + CRC_high
CRC_low : Lower byte of CRC flag for command data
CRC_high : Upper byte of CRC flag for command data

3. Command data

Command data chart

byte_0	byte_1	byte_2	byte_3	byte_4	byte_5
Action		Type		Setting code	
low	high	low	high	low	high

Action (byte_0 - 1)

Action	Classification	Content
1	SET	Change setting to desired value.
2	GET	Read projector internal setup value.
4	INCREMENT	Increment setup value by 1.
5	DECREMENT	Decrement setup value by 1.
6	EXECUTE	Run a command.

Requesting projector status (Get command)

(1) Send the request code Header + Command data ('02H'+'00H'+ type (2 bytes)+'00H' +'00H') from the computer to the projector.

(2) The projector returns the response code '1DH'+ data (2 bytes) to the computer.

Changing the projector settings (Set command)

(1) Send the setting code Header + Command data ('01H'+'00H'+ type (2 bytes) + setting code (2 bytes)) from the computer to the projector.

(2) The projector changes the setting based on the above setting code.

(3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

Using the projector default settings (Reset Command)

(1) The computer sends the default setting code Header + Command data ('06H'+'00H' + type (2 bytes) +'00H'+'00H') to the projector.

(2) The projector changes the specified setting to the default value.

(3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

Increasing the projector setting value (Increment command)

(1) The computer sends the increment code Header + Command data ('04H'+'00H'+ type (2 bytes) +'00H'+'00H') to the projector.

(2) The projector in creases the setting value on the above setting code.

(3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

Decreasing the projector setting value (Decrement command)

(1) The computer sends the decrement code Header + Command data ('05H'+'00H'+ type (2 bytes) +'00H' + '00H') to the projector.

(2) The projector decreases the setting value on the above setting code.

(3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

When the projector cannot understand the received command

When the projector cannot understand the received command, the error code '15H' is sent back to the computer.

Sometimes the projector cannot properly receive the command. In such a case, the command is not executed and the error code '15H' is sent back to the computer. If this error code is returned, send the same command again.

When the projector cannot execute the received command.

When the projector cannot execute the received command, the error code '1CH' + 'xxxxH' is sent back to the computer. When the data length is greater than indicated by the data length code, the projector ignore the excess data code.

Conversely when the data length is shorter than indicated by the data length code, an error code will be returned to the computer.

NOTE • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
• Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
• The projector outputs test data when the power supply is switched ON, and when the lamp is lit. Ignore this data.
• Commands are not accepted during warm-up.

Command Control via the Network

Communication Port
The following two ports are assigned for the command control.
TCP #23
TCP #9715

Command Control Settings
Configure the following items form a web browser when command control is used.

Port Settings			
	Network Control Port1 (Port: 23)	Port open	Click the **[Enable]** check box to open **[Network Control Port1 (Port: 23)]** to use TCP #23. Default setting is "Enable".
		Authentication	Click the **[Enable]** check box for the **[Authentication]** setting when authentication is required. Default setting is "Disable".
	Network Control Port2 (Port: 9715)	Port open	Click the **[Enable]** check box to open **[Network Control Port2 (Port: 9715)]** to use TCP #9715. Default setting is "Enable".
		Authentication	Click the **[Enable]** check box for the **[Authentication]** setting when authentication is required. Default setting is "Enable".

When the authentication setting is enabled, the following settings are required.

Security Settings			
	Network Control	Authentication Password	Enter the desired authentication password. This setting will be the same for **[Network Control Port1 (Port: 23)]** and **[Network Control Port2 (Port: 9715)]**. Default setting is blank.
		Re-enter Authentication Password	

Command Format

[TCP #23]

1. Protocol

Consist of header (7 bytes) + command data (6 bytes)

2. Header

BE + EF + 03 + 06 + 00 + CRC_low + CRC_high
CRC_low: Lower byte of CRC flag for command data
CRC_high: Upper byte of CRC flag for command data

3. Command data

Command data chart

byte_0	byte_1	byte_2	byte_3	byte_4	byte_5
Action		Type		Setting code	
low	high	low	high	low	high

Action (byte_0 - 1)

Action	Classification	Content
1	Set	Change setting to desired value.
2	Get	Read projector internal setup value.
4	Increment	Increment setup value by 1.
5	Decrement	Decrement setup value by 1.
6	Execute	Run a command.

Requesting projector status (Get command)

(1) Send the following request code from the PC to the projector.
Header + Command data (‘02H’ + ‘00H’ + type (2 bytes) + ‘00H’ + ‘00H’)
(2) The projector returns the response code *‘1DH’ + data (2 bytes)* to the PC.

Changing the projector settings (Set command)

(1) Send the following setting code from the PC to the projector.
Header + Command data (‘01H’ + ‘00H’ + type (2 bytes) + setting code (2 bytes))
(2) The projector changes the setting based on the above setting code.
(3) The projector returns the response code *‘06H’* to the PC.

Using the projector default settings (Reset Command)

(1) The PC sends the following default setting code to the projector.
Header + Command data (‘06H’ + ‘00H’ + type (2 bytes) + ‘00H’ + ‘00H’)
(2) The projector changes the specified setting to the default value.
(3) The projector returns the response code *‘06H’* to the PC.

Increasing the projector setting value (Increment command)

(1) The PC sends the following increment code to the projector.
Header + Command data (‘04H’ + ‘00H’ + type (2 bytes) + ‘00H’ + ‘00H’)
(2) The projector increases the setting value on the above setting code.
(3) The projector returns the response code *‘06H’* to the PC.

Decreasing the projector setting value (Decrement command)
(1) The PC sends the following decrement code to the projector.
Header + Command data ('05H' + '00H' + type (2 bytes) + '00H' + '00H')
(2) The projector decreases the setting value on the above setting code.
(3) The projector returns the response code *'06H'* to the PC.

When the projector cannot understand the received command
When the projector cannot understand the received command, the error code *'15H'* is sent back to the PC.
Sometimes the projector cannot properly receive the command. In such a case, the command is not executed and the error code *'15H'* is sent back to the PC. If this error code is returned, send the same command again.

When the projector cannot execute the received command.
When the projector cannot execute the received command, the error code *'1CH'* + *'xxxxH'* is sent back to the PC.
When the data length is greater than indicated by the data length code, the projector ignore the excess data code. Conversely when the data length is shorter than indicated by the data length code, an error code will be returned to the PC.

When authentication error occurred.
When authentication error occurred, the error code the *'1FH'* + *'0400H'* is sent back to the PC.

NOTE • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
• Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
• Commands are not accepted during warm-up.

[TCP #9715]

1. Protocol
Consist of header (1 byte) + data length (1 byte) + command data (13 bytes) + check sum (1 bytes) + connection ID (1 byte).

2. Header
02, Fixed

3. Data Length
Network control commands byte length (0D, Fixed)

4. Command data
Network control commands that start with BE EF (13bytes).

5. Check Sum
This is the value to make zero on the addition of the lower 8 bits from the header to the checksum.

6. Connection ID
Random value from 0 to 255 (This value is attached to the reply data).

7. Reply Data

The connection ID (the data is same as the connection ID data on the sending data format) is attached to the Network control commands reply data.

ACK reply: *'06H'* + *'xxH'*
NAK reply: *'15H'* + *'xxH'*
Error reply: *'1CH'* + *'xxxxH'* + *'xxH'*
Data reply: *'1DH'* + *'xxxxH'* + *'xxH'*
Projector busy reply: *'1FH'* + *'xxxxH'* + *'xxH'*
Authentication error reply: *'1FH'* + *'0400H'* + *'xxH'*
(*'xxH'* : connection ID)

Automatic Connection Break

The TCP connection will be automatically disconnected after there is no communication for 30 seconds after being established.

Authentication

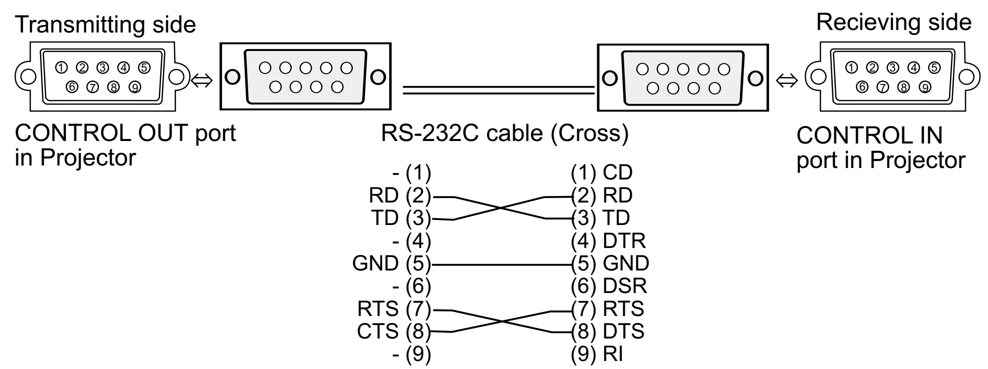
The projector does not accept commands without authentication success when authentication is enabled. The projector uses a challenge response type authentication with an MD5 (Message Digest 5) algorithm. When the projector is using a LAN, a random 8 bytes will be returned if authentication is enabled. Bind this received 8 bytes and the authentication password and digest this data with the MD5 algorithm and add this in front of the commands to send.

Following is a sample if the authentication password is set to “password” and the random 8 bytes are “a572f60c”.

1) Select the projector.
2) Receive the random 8 bytes “a572f60c” from the projector.
3) Bind the random 8 bytes “a572f60c” and the authentication password “password” and it becomes “a572f60cpassword”.
4) Digest this bind “a572f60cpassword” with MD5 algorithm.
   It will be “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde”.
5) Add this “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde” in front of the commands and send the data.
   Send “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde”+command.
6) When the sending data is correct, the command will be performed and the reply data will be returned. Otherwise, an authentication error will be returned.

NOTE • As for the transmission of the second or subsequent commands, the authentication data can be omitted when the same connection.

Daisy Chain Communication



1.Communications setting

Set the same communication settings (selecting from options below) on the CONTROL terminal for transmitting and receiving side connected with a RS-232C cable.

Baud rate: 4800 / 9600 / 19200 / 38400 bps
Parity NONE / ODD / EVEN
Data bit: 8 bit (fixed)
Start bit: 1 bit (fixed)
Stop bit: 1 bit (fixed)

2.Commans available only for daisy chain communication

The projector supports the following commands only for daisy chain.
(1) Control the projector (Set/Increment/Decrement/Execute)
(2) Get the projector's status (Get)
(3) Get the number of connected projectors
(4) Set the communication Group identification and Communication ID.
(5) Get the communication Group identification and Communication ID.

3.Command format

Protocol

Consist of header data (7 bytes) + command data (6 bytes)

Header

BE + EF + Packet_Type + 06 + Group + ID + Checksum
Data chart

Support Command	Packet_Type	Group	ID
Control the projector	'83H'	0~16	0~64
Get the projector's status	'83H'	1~16	1~64
Get the number of connected projectors	'84H'	0	0
Set the communication Group identification and Communication ID	'85H'	1~16	1~64
Get the communication Group identification and Communication ID	'86H'	0	0

Calculation of Checksum

Sum up all of 12 bytes except the Checksum, then make the bit inversion of the lowest byte of the total, and add 1 to the inverted byte. The calculated result is the Checksum data.

Exp. Communication Group: A / Communication ID: 1

Header data (7 bytes)						Command data (6 bytes)		
Header	Packet Type	Data Size	Group	ID	Checksum	Action	Type	Setting Code
BE EF	83	06	01	01	66	01 00	00 60	01 00

BE + EF + 83 + 06 + 01 + 01 + 01 + 00 + 00 + 60 + 01 + 00 = ‘029AH’

The lowest byte of ‘029AH’ is ‘9AH’ (1001 1010). Making the bit inversion of the ‘9AH’ gets ‘65H’ (0110 0101), then, add 1. The calculated checksum is ’66H’.

Group and ID Settings

This daisy chain command can adjust the control range by using the Group identification and ID.

Group	ID	Direction	note
1~16	1~64	Individual control	The command is available to the projectors having the same Group identification and ID numbers with command setting.
1~16	0	Designated control according to the Group identification	The command is available to the projectors having the same Group identification with command setting.
0	1~64	Designated control according to the ID	The command is available to the projectors having the same ID number with command setting.
0	0	Unlimited.	The command is available to the all projectors.

Command data

① Control the projector

byte_0	byte_1	byte_2	byte_3	byte_4	byte_5
Action		Type		Setting Code	
low	high	low	high	low	high

Action (byte_0-1)

Action	Classification	Content
1	Set	Change setting to desired value.
4	Increment	Increment setup value by 1.
5	Decrement	Decrement setup value by 1.
6	Execute	Run a command.

Note: For the Type and Setting Code, see the RS-232C communication/ Network command table (📖**20**).

② Get the projector’s status

byte_0	byte_1	byte_2	byte_3	byte_4	byte_5
Action		Type		Connection ID	
low	high	low	high	low	high

Action (byte_0-1)

Action	Classification	Content
2	Get	Read projector internal setup value.

Connection ID (byte_4-5)

Connection ID	Content
0~255	This value is attached to the reply data.

③ Other commands

byte_0	byte_1	byte_2	byte_3	byte_4	byte_5
Action		Target Number		Connection ID	
low	high	low	high	low	high

Support Command	Action	Target Number	Connection ID
Get the number of connected projectors	2	0	0~255
Set the communication Group identification and Communication ID	1	0~65535	0~255
Get the communication Group identification and Communication ID	2	0~65535	0~255

Command data

Requesting projector status (Get command)
(1) Send the following request code from the PC to the projector.
Header + Command data ('02H' + '00H' + type (2 bytes) + connection ID (2 bytes))
(2) The projector returns the response code to the PC.
'9DH' + '02H' + connection ID (2 bytes) + data (2 bytes)
When the projector cannot understand the received command, the error code is sent back to the PC.
'95H' + '02H' + connection ID (2 bytes) + '00H' + '00H'
When the projector cannot execute the received command, the error code is sent back to the PC.
'9CH' + '02H' + connection ID (2 bytes) + error code (2 bytes)
Action (byte_0-1)

Error Code

Error Code	Content
0	The command was not accepted, since the projector connected to PC was busy.
1	Communication error is happened between projectors.
2	The command was not accepted, since the designated projector was not found.

Changing the projector settings (Set command)

Requesting projector status (Get command)
(1) Send the following request code from the PC to the projector.
Header + Command data ('01H' + '00H' + type (2 bytes) + setting code (2 bytes))
(2) The projector changes the setting based on the above setting code.
(3) Projector does not send out the response data.

Using the projector default settings (Reset Command)
(1) The PC sends the following default setting code to the projector.
Header + Command data ('06H' + '00H' + type (2 bytes) + '00H' + '00H')
(2) The projector changes the specified setting to the default value.
(3) Projector does not send out the response data.

Increasing the projector setting value (Increment command)
(1) The PC sends the following increment code to the projector.
Header + Command data ('04H' + '00H' + type (2 bytes) + '00H' + '00H')
(2) The projector increases the setting value on the above setting code.
(3) Projector does not send out the response data.

Decreasing the projector setting value (Decrement command)
(1) The PC sends the following decrement code to the projector.
Header + Command data ('05H' + '00H' + type (2 bytes) + '00H' + '00H')
(2) The projector decreases the setting value on the above setting code.
(3) Projector does not send out the response data.

Get the number of connected projectors

(1) Send the following request code from the PC to the projector.
Header + Command data (‘02H’ + ‘00H’ + ‘00H’ + ‘00H’ + connection ID (2 bytes))
(2) The projector returns the response code to the PC.
‘9EH’ + ‘04H’ + connection ID (2 bytes) + number of projectors (2 bytes) + group (1 byte) + ID (1 byte)
When the projector cannot understand the received command, the error code is sent back to the PC.
‘96H’ + ‘04H’ + connection ID (2 bytes) + ‘00H’ + ‘00H’ + ‘00H’ + ‘00H’
When the projector cannot execute the received command, the error code is sent back to the PC.
‘9FH’ + ‘06H’ + connection ID (2 bytes) + position number of projector having an error* (2 bytes) + group (1 byte) + ID (1 byte) + error code (2 bytes)
*The position number is counted from the projector connected to PC directly, which has No.1 as position number. Then, the next one is No.2 and so on.
Error Code

Error Code	Content
0	The command was not accepted, since the projector connected to PC was busy.
1	Communication error is happened between projectors.

Set the communication Group identification and Communication ID

Header + Command data (‘02H’ + ‘00H’ + ‘00H’ + ‘00H’ + connection ID (2 bytes))
(1) Send the following setting code from the PC to the projector.
Header + Command data (‘01H’ + ‘00H’ + target number (2 bytes) + connection ID (2 bytes))
(2) The projector changes the group and ID setting based on the above setting code.
(3) Projector does not send out the response data.

The command was not accepted, since the designated projector was not found

(1) Send the following request code from the PC to the projector.
Header + Command data (‘02H’ + ‘00H’ + target number (2 bytes) + connection ID (2 bytes))
(2) The projector returns the response code to the PC.
‘90H’ + ‘04H’ + connection ID (2 bytes) + target number (2 bytes) + group (1 byte) + ID (1 byte)
When the projector cannot understand the received command, the error code is sent back to the PC.
‘97H’ + ‘04H’ + connection ID (2 bytes) + ‘00H’ + ‘00H’ + ‘00H’ + ‘00H’
When the projector cannot execute the received command, the error code is sent back to the PC.
‘91H’ + ‘06H’ + connection ID (2 bytes) + position number of projector having an error* (2 bytes) + group (1 byte) + ID (1 byte) + error code (2 bytes)
* The position number is counted from the projector connected to PC directly, which has No.1 as position number. Then, the next one is No.2 and so on.
Error Code

Error Code	Content
0	The command was not accepted, since the projector connected to PC was busy.
1	Communication error is happened between projectors.
2	The command was not accepted, since the designated projector was not found.

NOTE • As for the transmission of the second or subsequent commands, the authentication data can be omitted when the same connection.
• Commands are not accepted during warm-up.
•To use the daisy chain communication, set the DAISY CHAIN of the COMMUNICATIONTYPE item in the OPTION menu on the OSD (On Screen Display)
(📖***User's Manual (detailed) - Operating Guide***)

RS-232C Communication / Network command table

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data: Action	Command Data: Type	Command Data: Setting Code
Power	Set	OFF	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00
			(Example Return)						
			00 00 (Off)		01 00 (On)		02 00 (Cool Down)		
Input Source	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0E D2	01 00	00 20	03 00
		VIDEO 1	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AE D1	01 00	00 20	05 00
		BNC	BE EF	03	06 00	CE D0	01 00	00 20	07 00
		DVI-D	BE EF	03	06 00	AE D4	01 00	00 20	09 00
		VIDEO 2	BE EF	03	06 00	5E D4	01 00	00 20	0A 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00
Error Status	Get		BE EF	03	06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00
			(Example Return)						
			00 00 (Normal)			01 00 (Cover error)	02 00 (Fan error)		03 00 (Lamp error)
			04 00 (Temp error)			05 00 (Air flow error)			
			07 00 (Cold error)		08 00 (Filter error)		0F 00 (Shutter error)	10 00 (Lens Shift error)	
BRIGHTNESS	Get		BE EF	03	06 00	89 D2	02 00	03 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00
CONTRAST	Get		BE EF	03	06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00
PICTURE MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00
		CINEMA	BE EF	03	06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00
		DYNAMIC	BE EF	03	06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00
		BOARD (BLACK)	BE EF	03	06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00
		BOARD (GREEN)	BE EF	03	06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00
		WHITE BOARD	BE EF	03	06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00
		DAY TIME	BE EF	03	06 00	E3 C7	01 00	BA 30	40 00
		CUSTOM	BE EF	03	06 00	E3 FB	01 00	BA 30	10 00
	Get		BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00
GAMMA	Set	1 DEFAULT	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		4 DEFAULT	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00
		5 DEFAULT	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00
		6 DEFAULT	BE EF	03	06 00	57 EA	01 00	A1 30	25 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
GAMMA	Set	5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00
		6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	57 FE	01 00	A1 30	15 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9step Gray Scale	BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
		15step Gray Scale	BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
		Ramp	BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00
User Gamma Point 1	Get		BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00
User Gamma Point 2	Get		BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00
User Gamma Point 3	Get		BE EF	03	06 00	B0 FF	02 00	92 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D6 FF	04 00	92 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00
User Gamma Point 4	Get		BE EF	03	06 00	4C FE	02 00	93 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2A FE	04 00	93 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FB FF	05 00	93 30	00 00
User Gamma Point 5	Get		BE EF	03	06 00	38 FF	02 00	94 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	5E FF	04 00	94 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	8F FE	05 00	94 30	00 00
User Gamma Point 6	Get		BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00
User Gamma Point 7	Get		BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00
User Gamma Point 8	Get		BE EF	03	06 00	7C FF	02 00	97 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A FF	04 00	97 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB FE	05 00	97 30	00 00
COLOR TEMP	Set	1 HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		2 MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		3 LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		4 Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		5 Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		6 Hi-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00
		1 CUSTOM (HIGH)	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		2 CUSTOM (MID)	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		3 CUSTOM (LOW)	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		4 CUSTOM (Hi-BRIGHT-1)	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		5 CUSTOM (Hi-BRIGHT-2)	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00
		6 CUSTOM (Hi-BRIGHT-3)	BE EF	03	06 00	9B FE	01 00	B0 30	1A 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00

Names	Operation Type		Header			CRC	Action	Type	Setting Code
COLOR TEMP GAIN R	Get		BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00
COLOR TEMP GAIN G	Get		BE EF	03	06 00	70 F4	02 00	B2 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	16 F4	04 00	B2 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C7 F5	05 00	B2 30	00 00
COLOR TEMP GAIN B	Get		BE EF	03	06 00	8C F5	02 00	B3 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EA F5	04 00	B3 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3B F4	05 00	B3 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET R	Get		BE EF	03	06 00	04 F5	02 00	B5 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	62 F5	04 00	B5 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B3 F4	05 00	B5 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET G	Get		BE EF	03	06 00	40 F5	02 00	B6 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	26 F5	04 00	B6 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F7 F4	05 00	B6 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET B	Get		BE EF	03	06 00	BC F4	02 00	B7 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DA F4	04 00	B7 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0B F5	05 00	B7 30	00 00
COLOR	Get		BE EF	03	06 00	B5 72	02 00	02 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 72	04 00	02 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 73	05 00	02 22	00 00
COLOR Reset	Execute		BE EF	03	06 00	80 D0	06 00	0A 70	00 00
TINT	Get		BE EF	03	06 00	49 73	02 00	03 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 73	04 00	03 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 72	05 00	03 22	00 00
TINT Reset	Execute		BE EF	03	06 00	7C D1	06 00	0B 70	00 00
SHARPNESS	Get		BE EF	03	06 00	F1 72	02 00	01 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 72	04 00	01 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 73	05 00	01 22	00 00
SHARPNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	C4 D0	06 00	09 70	00 00
ACTIVE IRIS	Set	PRESENTATION	BE EF	03	06 00	5B 2E	01 00	04 33	11 00
		THEATER	BE EF	03	06 00	CB 2F	01 00	04 33	10 00
		MANUAL	BE EF	03	06 00	CB 3B	01 00	04 33	20 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 22	02 00	04 33	00 00
MANUAL IRIS	Get		BE EF	03	06 00	B0 22	02 00	02 33	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D6 22	04 00	02 33	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	07 23	05 00	02 33	00 00
MY MEMORY Load	Set	1	BE EF	03	06 00	0E D7	01 00	14 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20	03 00
MY MEMORY Save	Set	1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20	03 00
PROGRESSIVE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22	00 00
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22	01 00
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00

(Command Data = Action, Type, Setting Code)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data Action	Type	Setting Code
3D-YCS	Set	OFF	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	0A 22	00 00
		MOVIE	BE EF	03	06 00	76 71	01 00	0A 22	01 00
		STILL IMAGE	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	0A 22	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	D5 70	02 00	0A 22	00 00
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22	01 00
		MID	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22	00 00
ASPECT	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00
		4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
		16:10 *3	BE EF	03	06 00	3E D6	01 00	08 20	0A 00
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		SMALL *1	BE EF	03	06 00	FE D1	01 00	08 20	02 00
		NATIVE *2	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	08 20	08 00
		FULL *3	BE EF	03	06 00	5E C9	01 00	08 20	20 00
	Get		BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00
OVER SCAN	Get		BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	F7 70	04 00	09 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00
OVER SCAN Reset	Execute		BE EF	03	06 00	EC D9	06 00	27 70	00 00
V POSITION	Get		BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00
V POSITION Reset	Execute		BE EF	03	06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00
H POSITION	Get		BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00
H POSITION Reset	Execute		BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00
H PHASE	Get		BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00
H SIZE	Get		BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00
H SIZE Reset	Execute		BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00
AUTO ADJUST	Execute		BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPTE240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
		REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00
COMPONENT	Set	COMPONENT	BE EF	03	06 00	4A D7	01 00	17 20	00 00
		SCART RGB	BE EF	03	06 00	DA D6	01 00	17 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	79 D7	02 00	17 20	00 00

*1 CP-X10000, CP-SX12000 only. *2 CP-WX11000, CP-SX12000 only.
*3 CP-WX11000 only.

Names	Operation Type		Header				Command Data		
						CRC	Action	Type	Setting Code
S-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	12 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	86 74	01 00	12 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	16 75	01 00	12 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	16 70	01 00	12 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	26 77	01 00	12 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	12 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	76 74	01 00	12 22	07 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 76	02 00	12 22	00 00
VIDEO 1 FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	11 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	11 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	11 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	52 70	01 00	11 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	62 77	01 00	11 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	11 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	11 22	07 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 76	02 00	11 22	00 00
VIDEO 2 FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	86 72	01 00	1A 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	E6 76	01 00	1A 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	76 77	01 00	1A 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	76 72	01 00	1A 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	46 75	01 00	1A 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	E6 73	01 00	1A 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	16 76	01 00	1A 22	07 00
	Get		BE EF	03	06 00	15 74	02 00	1A 22	00 00
HDMI FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	BA 77	01 00	13 22	00 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	2A 76	01 00	13 22	01 00
		COMPUTER	BE EF	03	06 00	DA 76	01 00	13 22	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	89 77	02 00	13 22	00 00
DVI-D FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	62 74	01 00	19 22	00 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	F2 75	01 00	19 22	01 00
		COMPUTER	BE EF	03	06 00	02 75	01 00	19 22	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	51 74	02 00	19 22	00 00
HDMI RANGE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	86 D8	01 00	22 20	00 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	16 D9	01 00	22 20	01 00
		ENHANCED	BE EF	03	06 00	E6 D9	01 00	22 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	B5 D8	02 00	22 20	00 00
DVI-D RANGE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	20 20	10 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	3E D9	01 00	20 20	00 00
		ENHANCED	BE EF	03	06 00	AE D8	01 00	20 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D D9	02 00	20 20	00 00
COMPUTER IN 1	Set	SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00
COMPUTER IN 2	Set	SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	32 D7	01 00	11 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	F1 D7	02 00	11 20	00 00
BNC	Set	SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	86 D4	01 00	1A 20	02 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	16 D5	01 00	1A 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	D5 D5	02 00	1A 20	00 00

Names	Operation Type		Header			Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
FRAME LOCK - COMPUTER IN 1	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B C2	01 00	50 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB C3	01 00	50 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 C2	02 00	50 30	00 00
FRAME LOCK - COMPUTER IN 2	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B C3	01 00	54 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	9B C2	01 00	54 30	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 C3	02 00	54 30	00 00
FRAME LOCK - BNC	Set	OFF	BE EF	03	06 00	4F C3	01 00	57 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	DF C2	01 00	57 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	7C C3	02 00	57 30	00 00
FRAME LOCK - HDMI	Set	OFF	BE EF	03	06 00	7F C2	01 00	53 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	EF C3	01 00	53 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	4C C2	02 00	53 30	00 00
FRAME LOCK - DVI-D	Set	OFF	BE EF	03	06 00	A7 C1	01 00	59 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	37 C0	01 00	59 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	94 C1	02 00	59 30	00 00
KEYSTONE V	Get		BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00
KEYSTONE V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00
AUTO KEYSTONE V EXECUTE	Execute		BE EF	03	06 00	E5 D1	06 00	0D 20	00 00
AUTO KEYSTONE V	Set	OFF	BE EF	03	06 00	EA D1	01 00	0F 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	7A D0	01 00	0F 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	D9 D1	02 00	0F 20	00 00
KEYSTONE H	Get		BE EF	03	06 00	E9 D0	02 00	0B 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	8F D0	04 00	0B 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	5E D1	05 00	0B 20	00 00
KEYSTONE H Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 D8	06 00	20 70	00 00
ECO MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		ECO	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00
MIRROR	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H:INVERT	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V:INVERT	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		H&V:INVERT	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00
MONITOR OUT - COMPUTER IN 1	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	3E F4	01 00	B0 20	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	FE F6	01 00	B0 20	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	0E F6	01 00	B0 20	07 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE B5	01 00	B0 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D F4	02 00	B0 20	00 00
MONITOR OUT - COMPUTER IN 2	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	0E F5	01 00	B4 20	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	CE F7	01 00	B4 20	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	3E F7	01 00	B4 20	07 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE B4	01 00	B4 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	3D F5	02 00	B4 20	00 00
MONITOR OUT - BNC	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	4A F5	01 00	B7 20	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	8A F7	01 00	B7 20	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	7A F7	01 00	B7 20	07 00
		OFF	BE EF	03	06 00	BA B4	01 00	B7 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	79 F5	02 00	B7 20	00 00

Names	Operation Type		Header				Command Data		
						CRC	Action	Type	Setting Code
MONITOR OUT - HDMI	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	7A F4	01 00	B3 20	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	BA F6	01 00	B3 20	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	4A F6	01 00	B3 20	07 00
		OFF	BE EF	03	06 00	8A B5	01 00	B3 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	49 F4	02 00	B3 20	00 00
MONITOR OUT - DVI-D	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	A2 F7	01 00	B9 20	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	62 F5	01 00	B9 20	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	92 F5	01 00	B9 20	07 00
		OFF	BE EF	03	06 00	52 B6	01 00	B9 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	91 F7	02 00	B9 20	00 00
MONITOR OUT - COMPONENT	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	F2 F4	01 00	B5 20	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	32 F6	01 00	B5 20	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	C2 F6	01 00	B5 20	07 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 B5	01 00	B5 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	C1 F4	02 00	B5 20	00 00
MONITOR OUT - S-VIDEO	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	86 F5	01 00	B2 20	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	46 F7	01 00	B2 20	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	B6 F7	01 00	B2 20	07 00
		OFF	BE EF	03	06 00	76 B4	01 00	B2 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	B5 F5	02 00	B2 20	00 00
MONITOR OUT - VIDEO 1	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	C2 F5	01 00	B1 20	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	02 F7	01 00	B1 20	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	F2 F7	01 00	B1 20	07 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 B4	01 00	B1 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	F1 F5	02 00	B1 20	00 00
MONITOR OUT - VIDEO 2	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	E6 F7	01 00	BA 20	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	26 F5	01 00	BA 20	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	D6 F5	01 00	BA 20	07 00
		OFF	BE EF	03	06 00	16 B6	01 00	BA 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	D5 F7	02 00	BA 20	00 00
MONITOR OUT - STANDBY	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	2A F7	01 00	BF 20	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	EA F5	01 00	BF 20	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	1A F5	01 00	BF 20	07 00
		OFF	BE EF	03	06 00	DA B6	01 00	BF 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 F7	02 00	BF 20	00 00
LANGUAGE	Set	ENGLISH	BE EF	03	06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00
		FRANÇAIS	BE EF	03	06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00
		DEUTSCH	BE EF	03	06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00
		ESPAÑOL	BE EF	03	06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00
		ITALIANO	BE EF	03	06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00
		NORSK	BE EF	03	06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00
		NEDERLANDS	BE EF	03	06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00
		PORTUGUÊS	BE EF	03	06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00
		日本語	BE EF	03	06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00
		简体中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 00
		한글	BE EF	03	06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00
		SVENSKA	BE EF	03	06 00	C7 D4	01 00	05 30	0B 00
		PYCCKNN	BE EF	03	06 00	F7 D6	01 00	05 30	0C 00
		SUOMI	BE EF	03	06 00	67 D7	01 00	05 30	0D 00

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data Action	Type	Setting Code
LANGUAGE	Set	POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00
		TÜRKÇE	BE EF	03	06 00	07 D6	01 00	05 30	0F 00
		DANSK	BE EF	03	06 00	A7 DF	01 00	05 30	11 00
		ČEŠTINA	BE EF	03	06 00	57 DF	01 00	05 30	12 00
		اللغة العربية	BE EF	03	06 00	37 DB	01 00	05 30	1C 00
		فارسی	BE EF	03	06 00	A7 DA	01 00	05 30	1D 00
	Get		BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00
MENU POSITION V	Get		BE EF	03	06 00	40 D7	02 00	16 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	26 D7	04 00	16 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F7 D6	05 00	16 30	00 00
MENU POSITION V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A8 C7	06 00	44 70	00 00
MENU POSITION H	Get		BE EF	03	06 00	04 D7	02 00	15 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	62 D7	04 00	15 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B3 D6	05 00	15 30	00 00
MENU POSITION H Reset	Execute		BE EF	03	06 00	DC C6	06 00	43 70	00 00
BLANK	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	FB CA	01 00	00 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	FB E2	01 00	00 30	40 00
		BLUE	BE EF	03	06 00	CB D3	01 00	00 30	03 00
		WHITE	BE EF	03	06 00	6B D0	01 00	00 30	05 00
		BLACK	BE EF	03	06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00
BLANK On/Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00
START UP	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00
MyScreen LOCK	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00
MESSAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00
TEMPLATE	Set	TEST PATTERN	BE EF	03	06 00	43 D9	01 00	22 30	00 00
		DOT-LINE 1	BE EF	03	06 00	D3 D8	01 00	22 30	01 00
		DOT-LINE 2	BE EF	03	06 00	23 D8	01 00	22 30	02 00
		DOT-LINE 3	BE EF	03	06 00	B3 D9	01 00	22 30	03 00
		DOT-LINE 4	BE EF	03	06 00	83 DB	01 00	22 30	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	70 D9	02 00	22 30	00 00
TEMPLATE On/Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BF D8	01 00	23 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	2F D9	01 00	23 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	8C D8	02 00	23 30	00 00
CLOSED CAPTION DISPLAY	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FA 62	01 00	00 37	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6A 63	01 00	00 37	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C9 62	02 00	00 37	00 00
CLOSED CAPTION MODE	Set	CAPTIONS	BE EF	03	06 00	06 63	01 00	01 37	00 00
		TEXT	BE EF	03	06 00	96 62	01 00	01 37	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	35 63	02 00	01 37	00 00

Names	Operation Type		Header				Command Data		
						CRC	Action	Type	Setting Code
CLOSED CAPTION CHANNEL	Set	1	BE EF	03	06 00	D2 62	01 00	02 37	01 00
		2	BE EF	03	06 00	22 62	01 00	02 37	02 00
		3	BE EF	03	06 00	B2 63	01 00	02 37	03 00
		4	BE EF	03	06 00	82 61	01 00	02 37	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	71 63	02 00	02 37	00 00
SOURCE SKIP COMPUTER IN 1	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	FE 78	01 00	20 22	00 00
		SKIP	BE EF	03	06 00	6E 79	01 00	20 22	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD 78	02 00	20 22	00 00
SOURCE SKIP COMPUTER IN 2	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	CE 79	01 00	24 22	00 00
		SKIP	BE EF	03	06 00	5E 78	01 00	24 22	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	FD 79	02 00	24 22	00 00
SOURCE SKIP BNC	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	8A 79	01 00	27 22	00 00
		SKIP	BE EF	03	06 00	1A 78	01 00	27 22	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	B9 79	02 00	27 22	00 00
SOURCE SKIP HDMI	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	BA 78	01 00	23 22	00 00
		SKIP	BE EF	03	06 00	2A 79	01 00	23 22	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	89 78	02 00	23 22	00 00
SOURCE SKIP DVI-D	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	62 7B	01 00	29 22	00 00
		SKIP	BE EF	03	06 00	F2 7A	01 00	29 22	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	51 7B	02 00	29 22	00 00
SOURCE SKIP COMPONENT	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	32 78	01 00	25 22	00 00
		SKIP	BE EF	03	06 00	A2 79	01 00	25 22	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	01 78	02 00	25 22	00 00
SOURCE SKIP S-VIDEO	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	46 79	01 00	22 22	00 00
		SKIP	BE EF	03	06 00	D6 78	01 00	22 22	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 79	02 00	22 22	00 00
SOURCE SKIP VIDEO 1	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	02 79	01 00	21 22	00 00
		SKIP	BE EF	03	06 00	92 78	01 00	21 22	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 79	02 00	21 22	00 00
SOURCE SKIP VIDEO 2	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	26 7B	01 00	2A 22	00 00
		SKIP	BE EF	03	06 00	B6 7A	01 00	2A 22	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	15 7B	02 00	2A 22	00 00
AUTO SEARCH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00
DIRECT ON	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00
AUTO OFF	Get		BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00
SHUTTER TIMER	Set	1h	BE EF	03	06 00	27 92	01 00	06 24	01 00
		3h	BE EF	03	06 00	47 93	01 00	06 24	03 00
		6h	BE EF	03	06 00	17 90	01 00	06 24	06 00
	Get		BE EF	03	06 00	84 93	02 00	06 24	00 00
LAMP TIME LOW	Get		BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00
LAMP TIME HIIGH	Get		BE EF	03	06 00	2A FD	02 00	9E 10	00 00
LAMP TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00
FILTER TIME LOW	Get		BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00
FILTER TIME HIGH	Get		BE EF	03	06 00	D6 FC	02 00	9F 10	00 00
FILTER TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00

Names	Operation Type		Header				Command Data		
						CRC	Action	Type	Setting Code
MY BUTTON-1	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	FA 31	01 00	00 36	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	0A 31	01 00	00 36	07 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	CA 33	01 00	00 36	03 00
		DVI-D	BE EF	03	06 00	6A 35	01 00	00 36	09 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	6A 30	01 00	00 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	5A 32	01 00	00 36	02 00
		VIDEO 1	BE EF	03	06 00	AA 32	01 00	00 36	01 00
		VIDEO 2	BE EF	03	06 00	9A 35	01 00	00 36	0A 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		AUTO KEYSTONE EXECUTE	BE EF	03	06 00	6A 3F	01 00	00 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	AA 3D	01 00	00 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	CA 39	01 00	00 36	1B 00
		PbyP SWAP	BE EF	03	06 00	5A 38	01 00	00 36	1A 00
		LENS MEMORY-1	BE EF	03	06 00	CA 27	01 00	00 36	33 00
		LENS MEMORY-2	BE EF	03	06 00	FA 25	01 00	00 36	34 00
		LENS MEMORY-3	BE EF	03	06 00	6A 24	01 00	00 36	35 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	5A 3D	01 00	00 36	16 00
	Get		BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00
MY BUTTON-2	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	06 30	01 00	01 36	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	F6 30	01 00	01 36	07 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	36 32	01 00	01 36	03 00
		DVI-D	BE EF	03	06 00	96 34	01 00	01 36	09 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	96 31	01 00	01 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	A6 33	01 00	01 36	02 00
		VIDEO 1	BE EF	03	06 00	56 33	01 00	01 36	01 00
		VIDEO 2	BE EF	03	06 00	66 34	01 00	01 36	0A 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		AUTO KEYSTONE EXECUTE	BE EF	03	06 00	96 3E	01 00	01 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	56 3C	01 00	01 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	36 38	01 00	01 36	1B 00
		PbyP SWAP	BE EF	03	06 00	A6 39	01 00	01 36	1A 00
		LENS MEMORY-1	BE EF	03	06 00	36 26	01 00	01 36	33 00
		LENS MEMORY-2	BE EF	03	06 00	06 24	01 00	01 36	34 00
		LENS MEMORY-3	BE EF	03	06 00	96 25	01 00	01 36	35 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	A6 3C	01 00	01 36	16 00
	Get		BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00
MY BUTTON-3	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	82 32	01 00	02 36	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	42 30	01 00	02 36	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	B2 30	01 00	02 36	07 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	72 32	01 00	02 36	03 00

Names	Operation Type		Header				Command Data		
						CRC	Action	Type	Setting Code
MY BUTTON-3	Set	DVI-D	BE EF	03	06 00	D2 34	01 00	02 36	09 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	D2 31	01 00	02 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	E2 33	01 00	02 36	02 00
		VIDEO 1	BE EF	03	06 00	12 33	01 00	02 36	01 00
		VIDEO 2	BE EF	03	06 00	22 34	01 00	02 36	0A 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	42 3F	01 00	02 36	10 00
		AUTO KEYSTONE EXECUTE	BE EF	03	06 00	D2 3E	01 00	02 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	22 3E	01 00	02 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	12 3C	01 00	02 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	B2 3F	01 00	02 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	82 3D	01 00	02 36	14 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	72 38	01 00	02 36	1B 00
		PbyP SWAP	BE EF	03	06 00	E2 39	01 00	02 36	1A 00
		LENS MEMORY-1	BE EF	03	06 00	72 26	01 00	02 36	33 00
		LENS MEMORY-2	BE EF	03	06 00	42 24	01 00	02 36	34 00
		LENS MEMORY-3	BE EF	03	06 00	D2 25	01 00	02 36	35 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	E2 3C	01 00	02 36	16 00
	Get		BE EF	03	06 00	B1 32	02 00	02 36	00 00
MY BUTTON-4	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	7E 33	01 00	03 36	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	BE 31	01 00	03 36	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	4E 31	01 00	03 36	07 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	8E 33	01 00	03 36	03 00
		DVI-D	BE EF	03	06 00	2E 35	01 00	03 36	09 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	2E 30	01 00	03 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	1E 32	01 00	03 36	02 00
		VIDEO 1	BE EF	03	06 00	EE 32	01 00	03 36	01 00
		VIDEO 2	BE EF	03	06 00	DE 35	01 00	03 36	0A 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	BE 3E	01 00	03 36	10 00
		AUTO KEYSTONE EXECUTE	BE EF	03	06 00	2E 3F	01 00	03 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	DE 3F	01 00	03 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	EE 3D	01 00	03 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	4E 3E	01 00	03 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	7E 3C	01 00	03 36	14 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	8E 39	01 00	03 36	1B 00
		PbyP SWAP	BE EF	03	06 00	1E 38	01 00	03 36	1A 00
		LENS MEMORY-1	BE EF	03	06 00	8E 27	01 00	03 36	33 00
		LENS MEMORY-2	BE EF	03	06 00	BE 25	01 00	03 36	34 00
		LENS MEMORY-3	BE EF	03	06 00	2E 24	01 00	03 36	35 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	1E 3D	01 00	03 36	16 00
	Get		BE EF	03	06 00	4D 33	02 00	03 36	00 00
MY SOURCE	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	20 36	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	3A 3A	01 00	20 36	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	CA 3A	01 00	20 36	07 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0A 38	01 00	20 36	03 00
		DVI-D	BE EF	03	06 00	AA 3E	01 00	20 36	09 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AA 3B	01 00	20 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9A 39	01 00	20 36	02 00
		VIDEO 1	BE EF	03	06 00	6A 39	01 00	20 36	01 00
		VIDEO 2	BE EF	03	06 00	5A 3E	01 00	20 36	0A 00

Names	Operation Type		Header				Command Data		
						CRC	Action	Type	Setting Code
MY SOURCE	Get		BE EF	03	06 00	C9 38	02 00	20 36	00 00
MY IMAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3A C3	01 00	00 35	00 00
		IMAGE-1	BE EF	03	06 00	AA C2	01 00	00 35	01 00
		IMAGE-2	BE EF	03	06 00	5A C2	01 00	00 35	02 00
		IMAGE-3	BE EF	03	06 00	CA C3	01 00	00 35	03 00
		IMAGE-4	BE EF	03	06 00	FA C1	01 00	00 35	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	09 C3	02 00	00 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-1 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	71 C3	06 00	01 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-2 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	35 C3	06 00	02 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-3 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	C9 C2	06 00	03 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-4 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	BD C3	06 00	04 35	00 00
REMOTE FRONT	Set	Off	BE EF	03	06 00	FF 32	01 00	00 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	6F 33	01 00	00 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CC 32	02 00	00 26	00 00
REMOTE REAR	Set	Off	BE EF	03	06 00	03 33	01 00	01 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	93 32	01 00	01 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	30 33	02 00	01 26	00 00
REMOTE TOP	Set	Off	BE EF	03	06 00	47 33	01 00	02 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	D7 32	01 00	02 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	74 33	02 00	02 26	00 00
REMOTE ID	Set	ALL	BE EF	03	06 00	9F 30	01 00	08 26	00 00
		1	BE EF	03	06 00	0F 31	01 00	08 26	01 00
		2	BE EF	03	06 00	FF 31	01 00	08 26	02 00
		3	BE EF	03	06 00	6F 30	01 00	08 26	03 00
		4	BE EF	03	06 00	5F 32	01 00	08 26	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	AC 30	02 00	08 26	00 00
REMOTE FREQUENCY NORMAL	Set	Disable	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	6F 3C	01 00	30 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CC 3D	02 00	30 26	00 00
REMOTE FREQUENCY HIGH	Set	Disable	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	93 3D	01 00	31 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	30 3C	02 00	31 26	00 00
FOCUS	Increment		BE EF	03	06 00	6A 93	04 00	00 24	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BB 92	05 00	00 24	00 00
ZOOM	Increment		BE EF	03	06 00	96 92	04 00	01 24	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	47 93	05 00	01 24	00 00
LENS SHIFT -V	Increment		BE EF	03	06 00	D2 92	04 00	02 24	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	03 93	05 00	02 24	00 00
LENS SHIFT -H	Increment		BE EF	03	06 00	2E 93	04 00	03 24	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FF 92	05 00	03 24	00 00
LENS SHIFT CENTERING	Execute		BE EF	03	06 00	B8 93	06 00	04 24	00 00

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
LENS MEMORY INDEX	Set	1	BE EF	03	06 00	4B 92	01 00	07 24	00 00
		2	BE EF	03	06 00	DB 93	01 00	07 24	01 00
		3	BE EF	03	06 00	2B 93	01 00	07 24	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	78 92	02 00	07 24	00 00
LENS MEMORY LOAD	Execute		BE EF	03	06 00	E8 90	06 00	08 24	00 00
LENS MEMORY SAVE	Execute		BE EF	03	06 00	14 91	06 00	09 24	00 00
LENS MEMORY CLEAR	Execute		BE EF	03	06 00	50 91	06 00	0A 24	00 00
LENS MEMORY FOCUS	Get		BE EF	03	06 00	28 91	02 00	0B 24	00 00
LENS MEMORY ZOOM	Get		BE EF	03	06 00	5C 90	02 00	0C 24	00 00
LENS MEMORY LENS SHIFT -V	Get		BE EF	03	06 00	A0 91	02 00	0D 24	00 00
LENS MEMORY LENS SHIFT -H	Get		BE EF	03	06 00	E4 91	02 00	0E 24	00 00
LENS MEMORY LENS TYPE	Get		BE EF	03	06 00	18 90	02 00	0F 24	00 00
MAGNIFY	Get		BE EF	03	06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00
SHUTTER	Set	OFF	BE EF	03	06 00	F3 93	01 00	05 24	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	63 92	01 00	05 24	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C0 93	02 00	05 24	00 00
PbyP	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3E 26	01 00	10 23	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AE 27	01 00	10 23	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D 26	02 00	10 23	00 00
PbyP RIGHT SOURCE	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	86 27	01 00	12 23	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	46 25	01 00	12 23	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	B6 25	01 00	12 23	07 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	76 27	01 00	12 23	03 00
		DVI-D	BE EF	03	06 00	D6 21	01 00	12 23	09 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	D6 24	01 00	12 23	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	E6 26	01 00	12 23	02 00
		VIDEO 1	BE EF	03	06 00	16 26	01 00	12 23	01 00
		VIDEO 2	BE EF	03	06 00	26 21	01 00	12 23	0A 00
	Get		BE EF	03	06 00	B5 27	02 00	12 23	00 00
PbyP MAIN AREA	Set	LEFT	BE EF	03	06 00	7A 26	01 00	13 23	00 00
		RIGHT	BE EF	03	06 00	EA 27	01 00	13 23	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	49 26	02 00	13 23	00 00
PbyP LEFT SOURCE	Set	COMPUTER IN 1	BE EF	03	06 00	F2 26	01 00	15 23	00 00
		COMPUTER IN 2	BE EF	03	06 00	32 24	01 00	15 23	04 00
		BNC	BE EF	03	06 00	C2 24	01 00	15 23	07 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	02 26	01 00	15 23	03 00
		DVI-D	BE EF	03	06 00	A2 20	01 00	15 23	09 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	A2 25	01 00	15 23	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	92 27	01 00	15 23	02 00
		VIDEO 1	BE EF	03	06 00	62 27	01 00	15 23	01 00
		VIDEO 2	BE EF	03	06 00	52 20	01 00	15 23	0A 00
	Get		BE EF	03	06 00	C1 26	02 00	15 23	00 00
PbyP SWAP	Execute		BE EF	03	06 00	01 27	06 00	16 23	00 00

HITACHI
Inspire the Next

Hitachi, Ltd. Japan
292 Yoshida-cho
Totsuka-ku, Yokohama-city
Kanagawa 244-0817

HITACHI EUROPE LTD.
Consumer Affairs Department
PO Box 3007
Maidenhead
SL6 8ZE
UNITED KINGDOM
Tel: 0844 4810297
Email: consumer.mail@Hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE GmbH
Munich Office
Dornacher Strasse 3
D-85622 Feldkirchen bei München
GERMANY
Tel: +49 -89-991 80-0
Fax: +49 - 89 - 991 80 -224
Hotline: +49 - 180 - 551 25 51 (12ct/min.)
Email: HSE-DUS.Service@Hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE SRL
Via T. Gulli n.39
20147 MILAN
ITALY
Tel: 02 487861
Fax: 02 48786381
Servizio Clienti
Tel. 02 38073415
Email: customerservice.italy@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.S
Lyon Office
B.P.45, 4 Allée des Sorbiers 69671 Bron Cedex
FRANCE
Tel: 04 72 14 29 70
Fax: 04 72 14 29 99
Email: france.consommateur@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.
364, Kifissias Ave. & 1, Delfon Str.
152 33 Chalandri
Athens
GREECE
Tel: 1-6837200
Fax: 1-6835694
Email: service.hellas@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.
Gran Via Carlos III
86 Planta 5a Edificios
Trade - Torre Este
08028 Barcelona
SPAIN
Tel: 93 409 2550
Fax: 93 491 3513
Email: atencion.cliente@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE AB
Box 77
S-164 94 KISTA
SWEDEN
Tel: 08 562 711 00
Fax: 08 562 711 11
Email: csgswe@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE LTD.
Norwegian Branch Office
Strandveien 18
1366 Lysaker
NORWAY
Tel: 02205 9060
Fax: 02205 9061
Email: csgnor@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE LTD.
BENELUX BRANCHE OFFICE
BERGENSESTEENWEG 421
1600 SINT-PIETERS-LEEUW
BELGIUM
Tel:0032/2 363 99 01
Fax:0032/2 363 99 00
Email:info@hitachi.be

www.hitachidigitalmedia.com